Famiglia Software Boardmaker

Manuale Utente

Versione 6

Trademarks

Boardmaker and Speaking Dynamically Pro are registered trademarks of Mayer-Johnson LLC.

Picture Communication Symbols is a trademark of Mayer-Johnson LLC.

RealSpeak is a trademark of Nuance Communications, Inc. and or its licensors and is used under license.

Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation.

Internet Explorer is a registered trademark of Microsoft Corporation.

Mayer-Johnson LLC
2100 Wharton Street
Suite 400
Pittsburgh, PA 15203
U.S.A.

Phone: (800) 588-4548
Fax: (858) 550-0449

Web: www.mayer-johnson.com
E-mail: mayerj@mayer-johnson.com

Indices

Capitolo 3 Come Lavorare con il Testo Contenuto in un Bottone

Capitolo 4 Come Lavorare con i Simboli su una Tabella

Capitolo 5 Come Lavorare con i Bottoni di Simbolizzazione

Capitolo 6 Come Lavorare Sull'Aspetto Grafico delle Tabelle

Capitolo 7 Come Lavorare con gli Strumenti di Disegno

Capitolo 8 Come Aggiungere Nuovi Simboli o Fotografie allo Strumento di Ricerca Simboli

Capitolo 9 Come Preparare le Tabelle per la Stampa

Capitolo 10 Come Realizzare una Serie di Tabelle per la Comunicazione

Capitolo 11 Come Assegnare Azioni Principali ai Bottoni

Capitolo 12 Come Collegare più Tabelle tra Loro

Capitolo 13 Come Utilizzare un Display Messaggio con Testo

Capitolo 14 Come Utilizzare un Display Messaggio con Immagini

Capitolo 15 Tabelle con l'opzione Usa il Testo del Bottone

Capitolo 16 Come Lavorare con i Bottoni Spostabili

Capitolo 17 Come Lavorare con le Tabelle Secondarie

Capitolo 18 Come Lavorare con i Bottoni Azioni Immediate

Capitolo 19 Altre Cratteristiche Uili del Pogramma

Capitolo 20 Come Utilizzare le Variabili

Capitolo 21 Come Creare Tabelle per la Scrittura

Capitolo 22 Modalità di Accesso e Scansione Personalizzata

Capitolo 23 Come Creare Tabelle per Modalità di Accesso Alternative

Introduzione

Versione cartacea del Manuale Utente

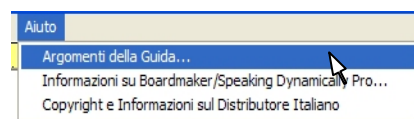
Questo Manuale Utente è stato redatto a supporto della Versione 6 della serie completa dei prodotti appartenenti a *Boardmaker Software Family* (BSF): *Boardmaker* (BM), e *Boardmaker with Speaking Dynamically Pro* (BM with SDP).

Boardmaker è il principale software utilizzato da specialisti, logopedisti ed educatori per la creazione di materiali didattici e per la comunicazione basati sui simboli. *Boardmaker* è un programma grafico combinato con un database che include più di 4.500 simboli (i "Picture Communication Symbols", abbreviati con PCS). *Boardmaker* costituisce la base di BSF, in quanto comprende una serie completa di caratteristiche incluse sia in che in *BM with SDP*.

Boardmaker with Speaking Dynamically Pro è per gli utenti più esperti e con notevoli esigenze di CAA. Con l'inserimento delle funzioni di Predizione di Parola, l'espansione di abbreviazione e le voci di alta qualità di RealSpeak®, *BM with SDP* trasformerà il vostro computer in un ausilio con uscita in voce e in un efficace strumento di apprendimento.

Questo manuale è suddiviso in due parti. La prima descrive le caratteristiche di cui dispone *Boardmaker* e il loro utilizzo. Tutte le informazioni presentate in questa parte del manuale sono valide per tutti i prodotti BSF. La seconda parte tratta, invece, delle caratteristiche interattive di *BM with SDP* e del loro uso. Questa parte del manuale non è applicabile a *Boardmaker*. Per aiutarvi ad individuare i capitoli riguardanti il prodotto BSF che avete acquistato, all'inizio di ogni capitolo e, dove necessario, nelle sezioni specifiche, appaiono le icone relative al prodotto (riportate nella tabella qui sopra).

Guida in linea del programma

I temi trattati in questo manuale cartaceo riguardano tutte le competenze di base di cui un utente comune può aver bisogno per realizzare con successo degli straordinari materiali stampati e/o attività interattive. Molte caratteristiche e competenze avanzate del programma non vengono trattate qui, ma potrete trovarle nella guida in linea del programma stesso. Dal menù **Aiuto**, selezionate **Argomenti della Guida** per accedere al programma di navigazione che include le caratteristiche e le competenze avanzate, insieme ai contenuti completi di questa versione cartacea del manuale utente.

Nota: Quando necessario, la guida in linea del programma potrà essere aggiornata attraverso aggiornamenti di programmi scaricabili gratuitamente dal sito web di Mayer-Johnson (www.mayer-johnson.com) oppure utilizzando lo strumento di aggiornamento on-line (Menù **Start** > **Tutti i programmi** > **Mayer-Johnson** > **Controlla Aggiornamenti**).

Requisiti del Sistema

Per il funzionamento della Versione 6 con Windows, sono necessari i seguenti requisiti di sistema:

• Windows 2000 o superiore • 512 Mb di memoria RAM • 400 Mb di spazio libero su disco fisso

Dove Trovare Ulteriore Supporto Tecnico

Se avete la possibilità di accedere a Internet, troverete utili consigli in questo sito (in lingua inglese):

http://www.mayer-johnson.com
e-mail: support@mayer-johnson.com

Facendo click sul collegamento **Support** (Supporto tecnico), in alto, nella pagina iniziale del sito Mayer-Johnson, troverete le risposte ai quesiti più comuni riguardanti l’uso di *Boardmaker*. Se non trovate la soluzione che cercate, potete inviare un’e-mail e otterrete così una rapida risposta.

Se non potete accedere a Internet, per eventuale supporto tecnico, metta in contatto con il vostro distributore locale O:

Mayer-Johnson LLC
2100 Wharton Street
Suite 400
Pittsburgh, PA 15203
U.S.A.

Phone: (800) 588-4548
Fax: (858) 550-0449

Per ottenere una risposta rapida alle vostre domande, tenetevi pronti a fornire informazioni sul vostro computer e sistema operativo, insieme al numero della versione del programma (che appare sulla schermata di avvio). Vi consigliamo di contattarci mentre vi trovate davanti al computer.

Un Rapido Sguardo alla Finestra di Disegno

1. **Barra dei titoli**
2. **Barra dei menù**
3. **Strumento di Ricerca Simboli**
   Visualizza la finestra per la ricerca dei simboli.
4. **Strumento Puntatore (Ctrl+F1)**
   Consente di selezionare bottoni, testo, immagini.
5. **Strumento Bottone (Ctrl+F3)**
   Crea un bottone per un simbolo o un'immagine
6. **Strumento Bottone a Forma Libera (Ctrl+F7)**
   Crea bottoni a forma libera o poligonali.
7. **Strumento Moltiplicatore di Bottoni (Ctrl+F2)**
   Riproduce tanti bottoni uguali per creare una griglia.
8. **Strumento Linea (Ctrl+F4)**
   Consente di tracciare linee.
9. **Strumento Testo (Ctrl+F5)**
   Consente di inserire e modificare testo.
10. **Strumento Bottone Simbolizza**
    Crea un bottone nel quale i simboli appariranno mentre viene digitato il testo.
11. **Bottone Colore**
    Visualizza una tavolozza di colori per definire il colore dei bottoni, del testo, delle immagini e degli sfondi.
12. **Strumento Spessore Linear**
    Visualizza una tavolozza con i diversi spessori possibili per le linee.
13. **Strumento Angolo**
    Visualizza una tavolozza di opzioni per gli angoli dei bottoni.
14. **Strumento Ombreggiatura**
    Attiva e disattiva l'ombreggiatura tridimensionale dei bottoni.
15. **Zoom Avanti**
16. **Zoom Indietro**
17. **Strumento Bottone Spostabile**
    Consente di creare coppie di bottoni Spostabili/di Destinazione.
18. **Tavola di lavoro**
19. **Finestra per la Ricerca Simboli**
    Consente di effettuare la ricerca dei simboli.
20. **Indicador de cortes de página**
    Visualizza il punto in cui vi sono interruzioni della pagina
21. **Zoom**
    Visualizza l'ingrandimento corrente della tavola di lavoro.
22. **Indicatore della posizione del puntatore**
    Visualizza utili informazioni relative alla posizione e ai movimenti del puntatore sullo schermo.

Un Rapido Sguardo alla Finest di Ricerca Simboli

(1) **Simbolo corrente**

(2) **Numero del simbolo corrente**
Visualizza il numero dei simboli trovati per la ricerca.

(3) **Opzioni di Ricerca del Nome del Simbolo**
Inizio di Parola, Ovunque, Parola intera

(4) **Bottoni Riduci a icona, Ingrandisci, Chiudi**

(5) **Scrivi qui la stringa di ricerca**
Digitate il nome, o una parte del nome, relativo al simbolo che volete trovare.

(6) **Visualizza Anteprime (Ctrl+T)**
Visualizza le anteprime corrispondenti al nome cercato.

(7) **Mostra Precedente/ Mostra Successivo**
Consentono di passare da un'anteprima all'altra dei simboli ricercati.

(8) **Seleziona Categorie (Ctrl + L)**
Consente di selezionare una categoria di simboli per la ricerca.

(9) **Cambia Nomi dei Simboli**
Aggiunge un sinonimo o una categoria alternativa per il simbolo corrente.

(10) **Nomi Alternativi del Simbolo**
Consente di inserire un sinonimo o una categoria alternativa per il simbolo corrente.

(11) **Nomi alternativi del simbolo**
Visualizza un elenco di nomi alternativi per il simbolo corrente. Potete selezionarne uno qualsiasi tra quelli visualizzati.

(12) **Impostazioni Ricerca dei Simboli**
Modifica le diverse impostazioni per la ricerca dei simboli.

(13) **Selezione Riquadro**
Seleziona un'area rettangolare del simbolo corrente.

(14) **Selezione Lasso**
Seleziona un'area del simbolo corrente con una forma libera.

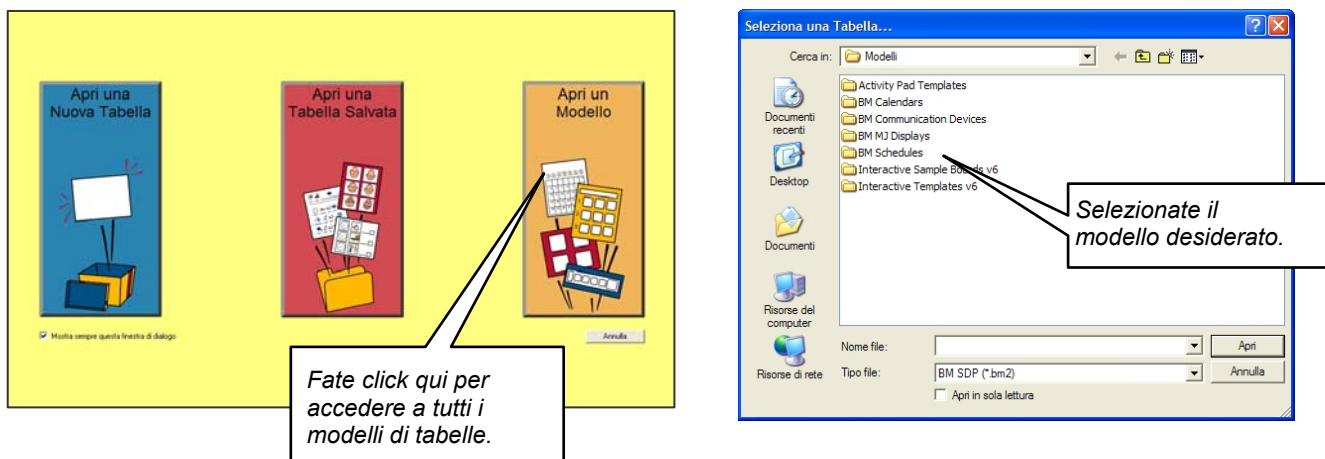
Nota: Lasciando il puntatore del mouse su ogni icona del programma per qualche istante, ne verrà visualizzata la descrizione.

Esplorazione dei Modelli e Degli Esempi di Tabelle

Modelli da stampare

Tutti i prodotti della serie *Boardmaker Software Family* includono numerosi modelli da stampare. I campioni per calendari e tabelle e la maggior parte degli ausili di comunicazione sono inclusi nella cartella **Modelli**.

Potete accedere ai modelli facendo click sul bottone **Apri un modello** sulla schermata con le varie opzioni "**Apri**" che appare quando lanciate il programma oppure quando selezionate il menù **File** > **Apri (Ctrl+O)**.

Nota: I modelli sono file di "sola lettura" e si apriranno come tabelle "Senza Titolo". Ciò impedirà che il modello possa essere accidentalmente sovrascritto e, quindi, sostituito da un altro.

Modelli interattivi (non inclusi in *Boardmaker*)

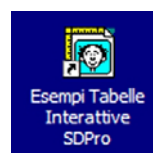
Boardmaker with Speaking Dynamically Pro includono più di 600 tabelle-campione, ideate per mostrare come si possono applicare funzioni e simboli per coprire una gamma di aree didattiche, fornire supporto alla comunicazione e al linguaggio, aiutare nello sviluppo di abilità funzionali della vita quotidiana, e molto altro ancora. Le attività sono progettate per fornire una serie di applicazioni che mirano a livelli di abilità diversi, dalla prima infanzia all'età adulta. Vi invitiamo a dedicare un po' di tempo all'esplorazione delle tabelle-campione, in modo che possiate comprendere meglio le caratteristiche presentate in questo manuale.

Sia che *Boardmaker with Speaking Dynamically Pro* dispongono di una **Modalità Utente** e di una Modalità **Progettazione**. La **Modalità Utente** vi consentirà di interagire tra le vostre tabelle. La **Modalità Progettazione** è ideata per la creazione e la modifica di tabelle, bottoni e azioni. Potete impostare il programma in **Modalità Utente** premendo **Ctrl+U** e poi tornare in **Modalità Progettazione** premendo **Esc** oppure **Ctrl+D**.

1

Come avviare il programma nella Modalità Utente sulla tabella-campione principale

Fate doppio click sull'icona **Esempi Tabelle Interattive SDPro** che si trova sul desktop. In questo modo, verrà lanciato il programma. Aprite la tabella principale per i campioni interattivi e impostate il programma in **Modalità Utente**.

Potete ora passare alla sezione successiva, oppure rivedere le alternative proposte qui sotto.

-- **OPPURE** --

Come aprire la tabella-campione principale dall'interno del programma

Lanciate il programma, facendo doppio click sull'apposita icona che si trova sul desktop oppure selezionate il programma dal menù **Start** (**Start** > **Tutti i programmi** > **Mayer-Johnson**).

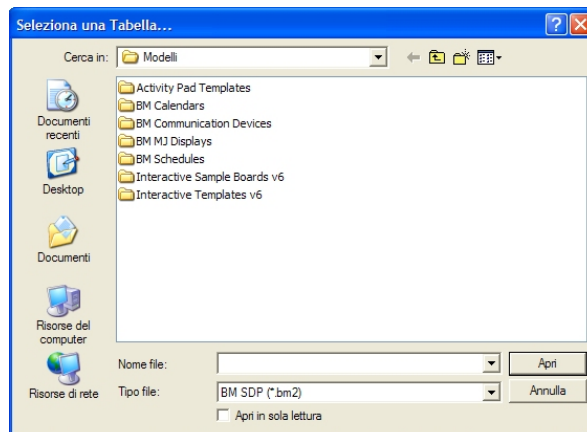
2

Fate click su **Apri un Modello**.

3

La finestra **Apri** visualizzerà i contenuti della cartella **Modelli**.

Fate doppio click sulla cartella **Interactive Sample Boards v6**.

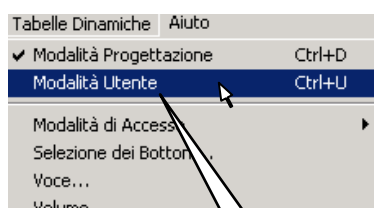
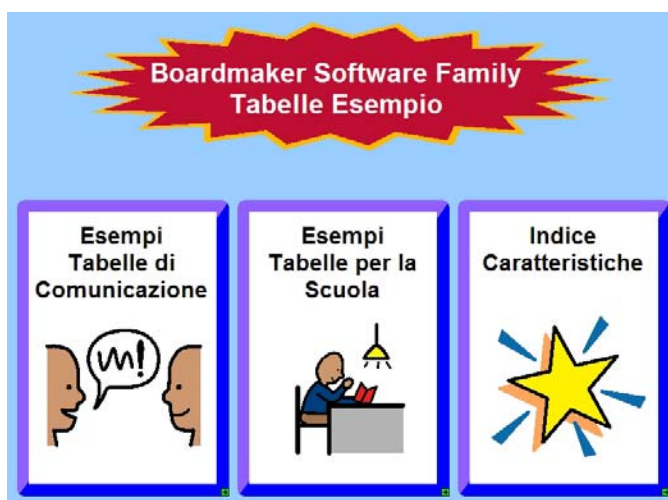
Nota: troverete i modelli per la stampa nelle cartelle che iniziano con "**BM**."

4

Fate doppio click sulla tabella **+Main** per aprirla. Questa tabella vi consentirà di accedere alle tabelle-campione disponibili.

5

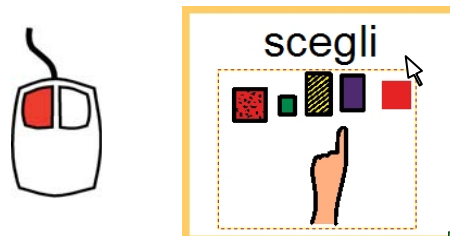
Per esplorare le tabelle campione, dovete impostare il programma nella **Modalità Utente**.

Dal menù **Tabelle Dinamiche**, selezionate **Modalità Utente** oppure premete **Ctrl+U**. Fate click sui vari bottoni per esplorare le diverse tabelle-campione disponibili. Il bottone "Inizio", nell'angolo in basso a sinistra di ogni tabella, vi riporterà alla tabella principale.

Per tornare alla **Modalità Progettazione**, premete il tasto **Esc** oppure **Ctrl+D**.

Funzioni Principali del Mouse

Come con qualsiasi software, è fondamentale avere una certa familiarità con le principali funzioni del mouse. Questo è particolarmente importante con un programma grafico come *Boardmaker*. Di seguito trovate una breve sintesi delle principali funzioni del mouse che vengono utilizzate più volte in questo manuale utente.

Click

Premete il pulsante sinistro del mouse per selezionare bottoni, testo, immagini e linee all'interno del programma. Ciò avviene in genere con lo **Strumento Puntatore**.

Fate click per selezionare oggetti come simboli.

Click destro

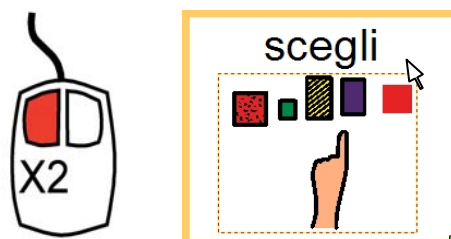
Premete il pulsante destro del mouse per accedere ai menù contestuali e a funzioni speciali. Ciò avviene principalmente con lo **Strumento Puntatore**.

Facendo click destro sulla maggior parte degli oggetti, potrete accedere ai menù contestuali che includono funzioni specifiche dell'oggetto o degli oggetti selezionato/i. I menù contestuali costituiscono un modo rapido per accedere ad alcune funzioni abituali, come copia, incolla, allineamento, impostazione proprietà, e altre ancora.

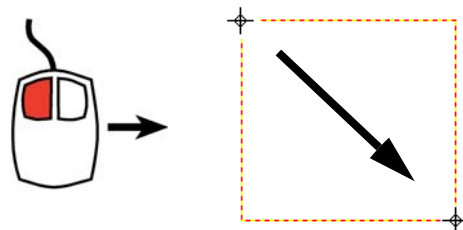
Nota: Ad alcuni comandi avanzati dell'applicazione potete accedere soltanto attraverso i menù contestuali.

Fate click con il pulsante destro del mouse per aprire il menù contestuale dei vari oggetti.

Doppio click

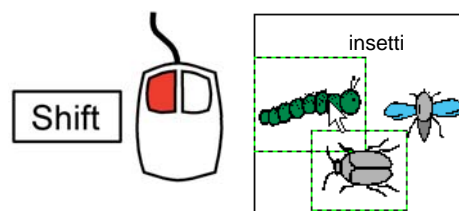
Fate click due volte, rapidamente, con il pulsante sinistro del mouse per aprire bottoni e finestre, in modo che si possano assegnare azioni o modificare impostazioni. Ciò avviene principalmente con lo **Strumento Puntatore** (disponibile soltanto con *BM with SDP*).

Fate doppio click su un bottone per assegnargli delle azioni (disponibile soltanto con BM with SDP).

Click e trascinamento

Fate click e tenete premuto il pulsante sinistro del mouse mentre spostate il puntatore nella direzione desiderata. La funzione di click e trascinamento viene utilizzata con una varietà di strumenti per selezionare, trascinare e spostare oggetti o elementi.

Fate click e trascinate per disegnare un bottone o per spostare oggetti.

Click-Shift

Fate click su un oggetto, tenete premuto il tasto **Shift** e poi fate click sull'oggetto o sugli oggetti successivo/i. Potete usare la funzione di click-Shift per selezionare più oggetti o bottoni. Ogni elemento sul quale fate click-Shift, sarà aggiunto al gruppo selezionato. Fate click-Shift su un oggetto che fa parte di un gruppo di selezione per deselezionarlo.

Nota: Non potete selezionare bottoni e oggetti contemporaneamente. La selezione degli uni esclude gli altri.

Fate click-Shift sugli oggetti per aggiungerli al gruppo di selezione.

Capitolo 1
Come Realizzare una Tabella e Lavorare sul suo Aspetto Grafico

Descrizione del Capitolo

Quando realizzate una nuova tabella, è importante considerare attentamente come orientarla e dimensionarla per la stampa, come creare una griglia di bottoni e come gestirla all'interno della finestra di disegno. Dovrete, inoltre, imparare a modificare il colore, la forma e le dimensioni dei bottoni sulla tabella, in modo da organizzare al meglio gli oggetti e, soprattutto, facilitare l'apprendimento dell'utente.

In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Impostazione della dimensione corretta del foglio e della tabella;
- Lavoro con più tabelle aperte contemporaneamente;
- Creazione di una griglia di bottoni;
- Modifica del colore di sfondo della tabella o dei bottoni;
- Bordi nascosti dei bottoni;
- Modifica della forma dei bottoni;
- Applicazione di bordi tratteggiati ai bottoni;
- Eliminazione di un gruppo di bottoni;
- Creazione di un bottone poligonale a forma libera;
- Creazione di un poligono regolare da un bottone a forma libera;
- Creazione di tabelle su più pagine;
- Dimensionamento della finestra di una tabella;
- Regolazione dello spazio fra i bottoni;
- Modifica dello spessore della linea dei bottoni;
- Modifica del colore della linea dei bottoni;
- Disegno di una linea;
- Applicazione dell'effetto tridimensionale ad un bottone;
- Disegno di un bottone a forma libera;
- Disegno di un bottone con lati diritti e a forma libera.

Come Impostare le Dimensioni della Carta e della Tabella

1

Il primo passo per la creazione di una nuova tabella consiste nell’impostarne le dimensioni. Dovrete, quindi, stabilire le dimensioni della vostra tavola di lavoro e quelle della carta che volete usare per la stampa.

Impostazione della Stampante

Le impostazioni della stampante per le dimensioni del foglio e il rispettivo orientamento dovrebbero essere determinate prima di definire le dimensioni di una tabella. In questo modo, infatti, sarete notevolmente agevolati nella creazione di tabelle da stampare su un singolo foglio.

Dal menù **File**, selezionate **Imposta Stampa (Dimensione Tabella/Righello/Griglia/Spazi)**. Controllate le impostazioni di stampa correnti relative alle dimensioni e all’orientamento del foglio. Se queste non sono esatte, fate click sul bottone **Imposta Stampa**.

2

Assicuratevi di aver selezionato il formato del foglio che state effettivamente utilizzando. Quindi, impostate l'orientamento della vostra tabella. Quando avete finito, fate click su **OK**.

3

Impostazione delle Dimensioni della Tabella

Usa Dimensioni Visualizzazione
Fate click qui per impostare le dimensioni della tabella affinché corrispondano alla visualizzazione corrente sullo schermo.

Dimensioni tabella corrente
Per impostare le dimensioni di una tabella specifica, inserite qui i valori desiderati.

Fate click qui per utilizzare le impostazioni sulle dimensioni della tabella corrente in tutte le nuove tabelle.

Usa Pagina Stampante
Fate click qui per impostare le dimensioni della tabella affinché corrispondano a quelle della pagina di stampa.

Fate click qui per utilizzare l’orientamento della pagina di stampa corrente in tutte le nuove tabelle.

Fate click sul bottone **Usa Pagina Stampante**, affinché le dimensioni della tabella da voi realizzata corrispondano all’area di stampa, secondo le impostazioni attribuite alle dimensioni e all’orientamento di quest’ultima (nella prossima sezione, imparerete a lavorare con tabelle su più pagine). Fate click su **OK** per confermare le vostre impostazioni.

Nota: l’area di stampa di un foglio con dimensioni e orientamento specifici può variare a seconda della stampante utilizzata. Se provate a stampare la tabella con una stampante diversa, può darsi che dobbiate regolare le dimensioni della tabella.

Suggerimento: Impostazione predefinita delle dimensioni e dell’area di stampa di nuove tabelle.

Se state creando più tabelle con le stesse dimensioni (ad esempio, una serie di tabelle per un’attività o uno strumento particolare), utilizzate i bottoni **Ricorda**, che si trovano nella parte destra della finestra di dialogo **Imposta Stampa**. Potete fare click su uno o entrambi questi bottoni per applicare automaticamente le impostazioni correnti della vostra tabella a tutte quelle che realizzerete in seguito.

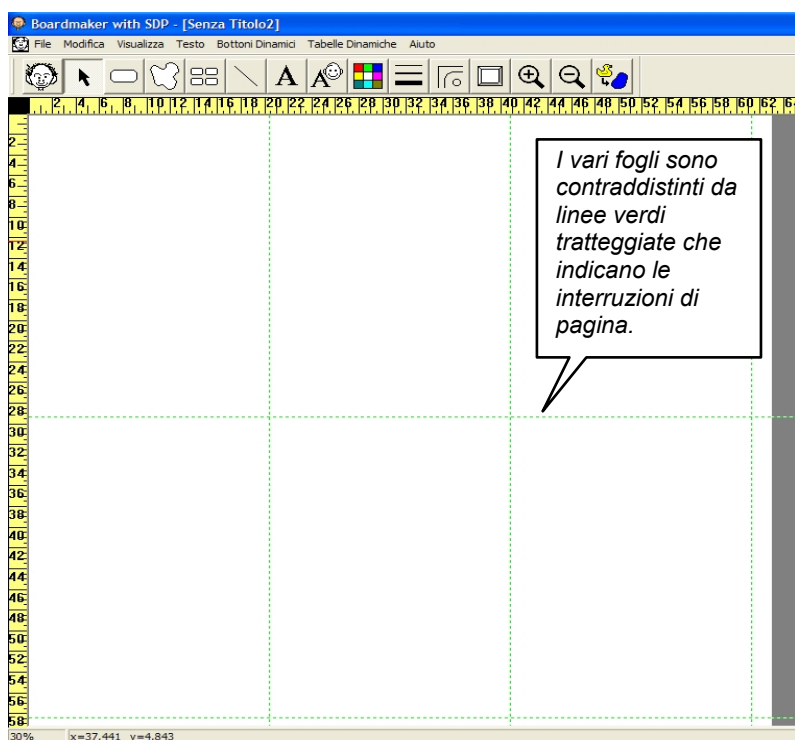
Come Creare Tabelle su Più Pagine

Potete creare anche tabelle che possono estendersi su più fogli. Questa opzione vi consentirà di utilizzare al meglio diversi ausili per la comunicazione o di creare tavole di comunicazione in formato poster.

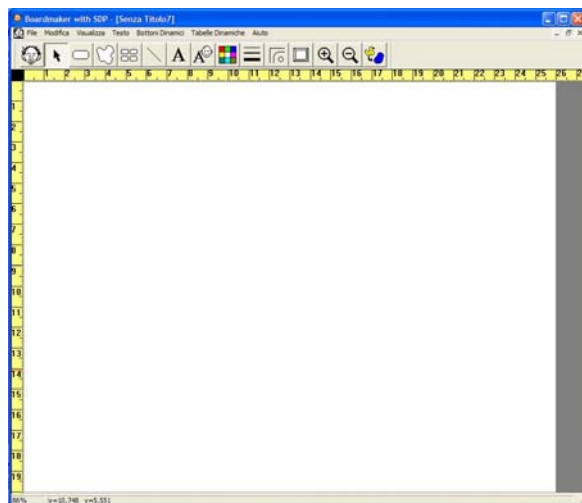
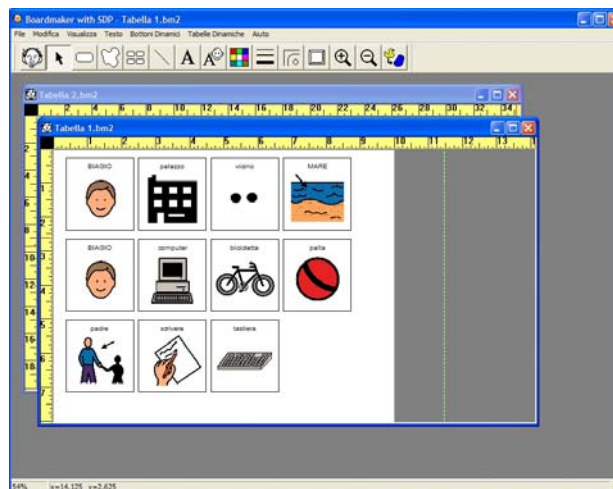
1

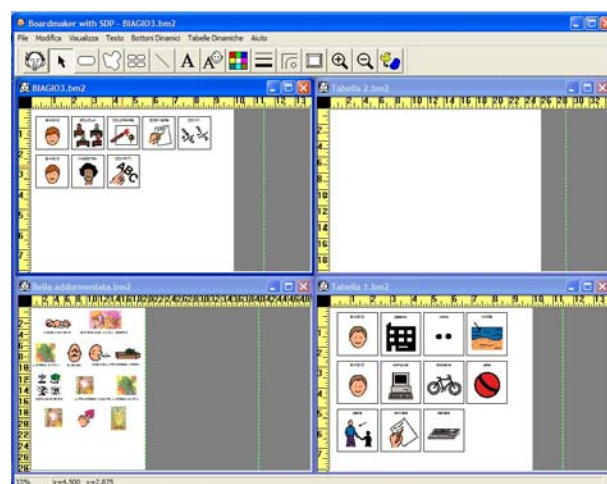
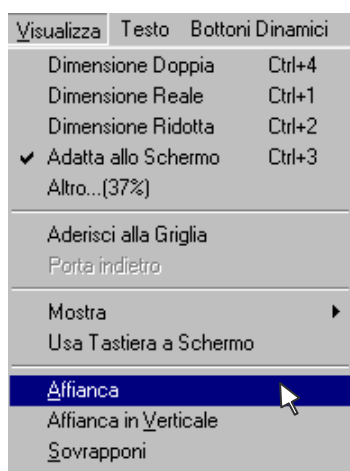
Dal menù **File**, selezionate **Imposta Stampa (Dimensione Tabella/Righello/Griglia/Spazi)**. Controllate le impostazioni di stampa correnti per le dimensioni e l'orientamento del foglio che state usando. Se non sono corrette, fate click sul bottone **Imposta Stampa** per modificarle.

Nelle caselle **Larghezza** e **Altezza**, inserite le dimensioni desiderate per la tabella, senza superare i valori elencati sotto la voce **Massima**. Fate click su **OK** per confermare. *Impostate le dimensioni desiderate per la tabella*

2

Quando la tabella viene visualizzata con l'opzione **Adatta allo Schermo** (predefinita), le linee tratteggiate indicano le interruzioni tra i vari fogli.

La maggior parte delle stampanti ha un margine minimo necessario e non può stampare immediatamente sopra il margine del foglio. Pertanto, quando realizzate una tabella su più fogli, dovete ritagliare i bordi di ogni pagina prima di incollarle assieme.

Come Lavorare con Più Tabelle

La prima tabella aperta o creata nel programma viene ingrandita ed occuperà l'intero schermo, come mostra la figura qui sopra.

Avete la possibilità di tenere aperte più tabelle contemporaneamente. Quando sono aperte diverse tabelle, vengono visualizzate in piccole finestre sovrapposte.

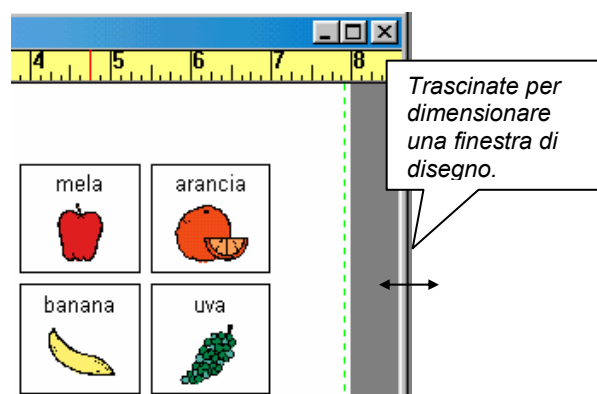
Opzioni di visualizzazione

Selezionando **Affianca** dal menù **Visualizza**, saranno visualizzate tutte le tabelle aperte contemporaneamente. Questo tipo di visualizzazione è particolarmente utile per copiare e incollare simboli appartenenenti a tabelle diverse.

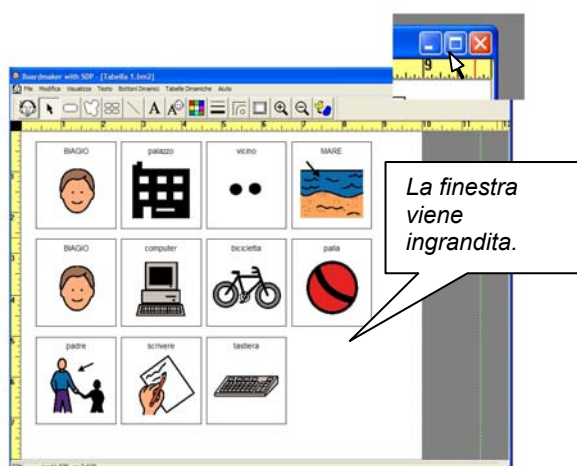
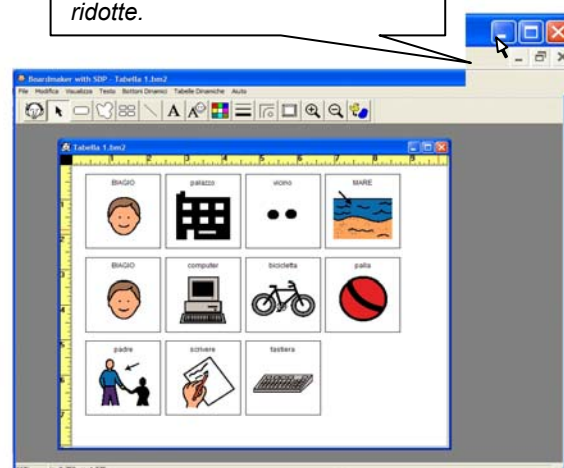
L'impostazione predefinita per la visualizzazione delle tabelle è **Adatta allo Schermo**. Essa consente di vedere l'intera tabella. Nel menù **Visualizza** sono disponibili altri tipi di visualizzazione, utili soprattutto quando si desidera modificare un simbolo.

Nota: Le dimensioni dei bottoni visualizzati sullo schermo non corrispondono necessariamente a quelle reali di stampa. Per capire quali sono le effettive dimensioni, fate riferimento al righello.

Come Dimensionare la Finestra di una Tabella

Manualmente

Spostando il puntatore sui bordi della finestra di disegno, esso assumerà la forma di una doppia freccia. Fate click e trascinate i bordi della finestra per ottenere le dimensioni desiderate.

- **OPPURE** -

Usando i Bottoni Ingrandisci e Ripristina

Le dimensioni della finestra sono ripristinate ed essa viene riportata alle sue dimensioni ridotte.

Fate click sul bottone **Ingrandisci**, nell'angolo in alto a destra della finestra, per ingrandire la tabella fino a riempire la tavola di lavoro, come mostrato in questa figura.

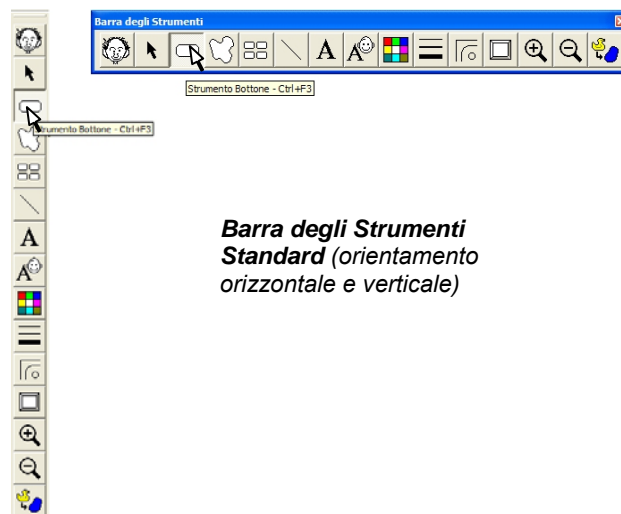
Fate click sul bottone **Ripristina**, nell'angolo in alto a destra della finestra ingrandita, per riportare la tabella alle sue dimensioni ridotte, come mostrato in questa figura.

Come Creare una Griglia di Bottoni

1

Innanzitutto, dovete creare il bottone iniziale per la vostra griglia.

Selezionate **Strumento Bottone**, all’interno di **Barra degli Strumenti Standard**.

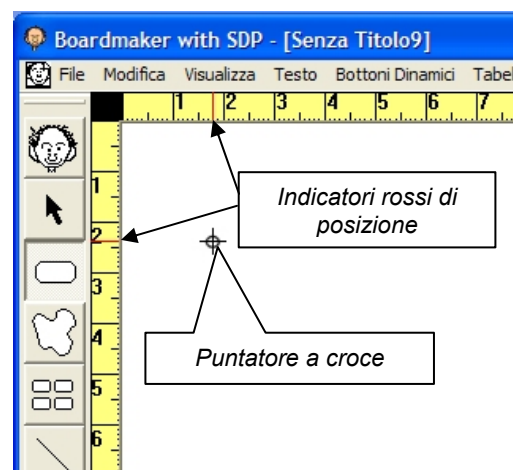
Suggerimento: modificate l’orientamento della **Barra degli Strumenti Standard** trascinando la barra accanto allo **Strumento di Ricerca Simboli** nella parte superiore o sinistra dello schermo.

***Barra degli Strumenti Standard** (orientamento orizzontale e verticale)*

2

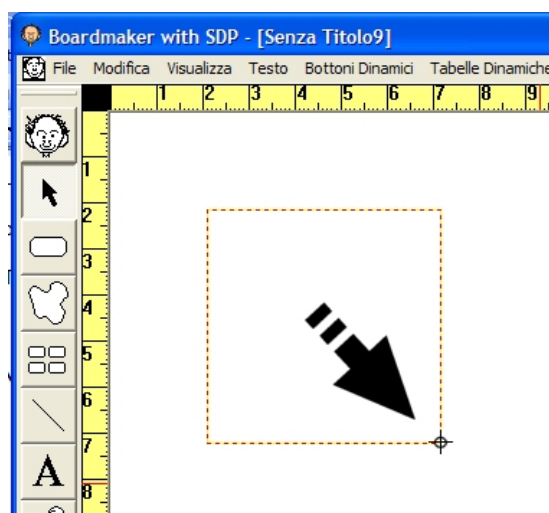
Spostate il puntatore a croce nello spazio di lavoro vuoto.

Suggerimento: Fate attenzione alla posizione iniziale degli indicatori rossi che appaiono sui righelli. In questo modo sarete agevolati nella realizzazione di un bottone di dimensioni particolari.

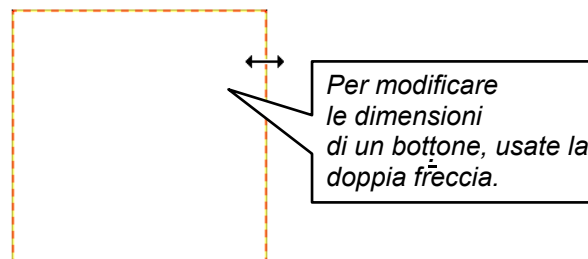
Nota: I righelli possono essere impostati per la visualizzazione in centimetri o pollici. Le unità di misura possono essere impostate selezionando dal menù **File** l’opzione **Imposta Stampa (Dimensione Tabella/Righello/ Griglia/Spazi)**.

3

Fate click e trascinate diagonalmente il puntatore per creare un bottone. Quando il bottone sarà delle dimensioni desiderate, rilasciate il pulsante del mouse.

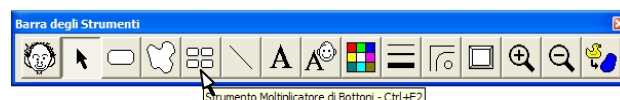
Suggerimento: Per creare un bottone quadrato, tenete premuto il tasto **Shift** della tastiera standard mentre effettuate il trascinamento.

Nota: Il puntatore si sposta di 0,3 cm su una griglia invisibile. Potete modificare la spaziatura di tale griglia selezionando, dal menù **File**, l’opzione **Imposta Stampa (Dimensione Tabella/Righello/Griglia/ Spazi)** oppure disattivando l’opzione **Aderisci alla Griglia**, nel menù **Visualizza**.

4

Se avete la necessità di dimensionare nuovamente il bottone, spostate il puntatore su ciascun angolo del bottone selezionato finché non appare la doppia freccia, come mostra la figura a fianco. Fate click e trascinate il puntatore per modificare le dimensioni del bottone.

Per modificare le dimensioni di un bottone, usate la doppia freccia.

Nota: Una linea tratteggiata indica che il bottone è stato selezionato.

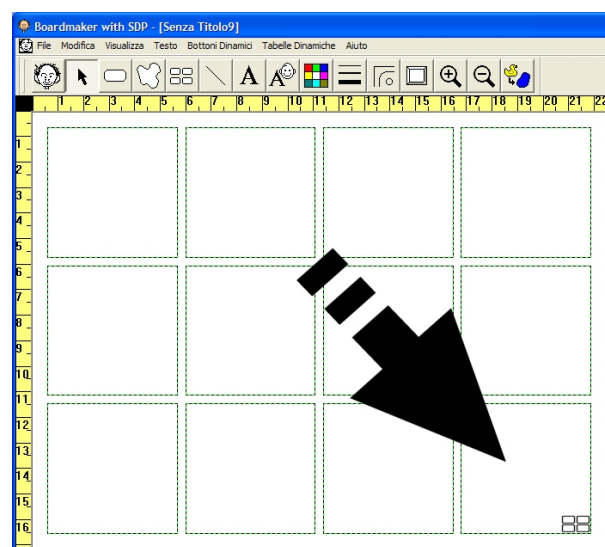
5

Potete ora riprodurre rapidamente tanti tasti uguali per creare una griglia di lavoro.

Selezionate lo **Strumento Moltiplicatore di Bottoni**.

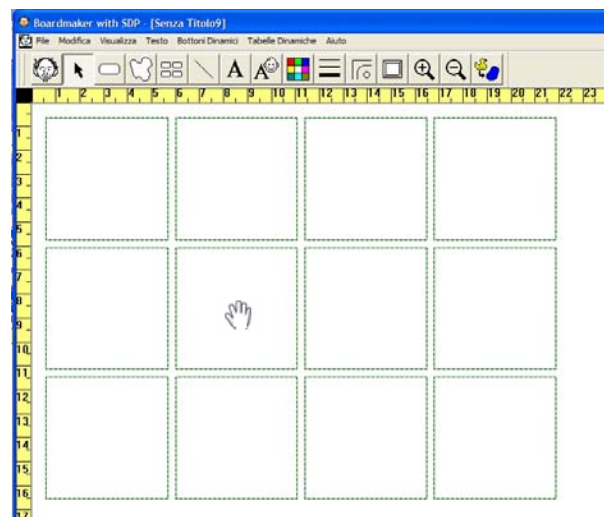
6

Spostate lo **Strumento Moltiplicatore di Bottoni** sul bottone in alto. Fate click ed effettuate un trascinamento in diagonale per ottenere una griglia con tanti tasti uguali.

Nota: Se volete modificare la distanza fra i bottoni della griglia, cancellate tutti i bottoni, tranne il primo, cambiate la spaziatura per lo **Strumento Moltiplicatore di Bottoni** (a tal proposito, vedete la sezione successiva) e create una nuova griglia.

7

Quando i bottoni sono ancora tutti selezionati*, fate click e trascinate ciascuno di essi, in modo da riposizionare l'intera griglia al centro della pagina.

*Se i bottoni appaiono deselezionati, attivate **Seleziona Tutto**, nel menù **Modifica**, oppure premete **Ctrl+A**, sulla tastiera standard.

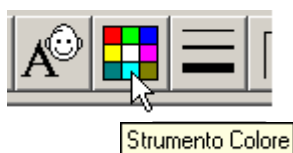
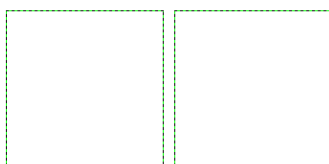
Suggerimento: Se create una tabella che volete utilizzare come modello per altre tabelle, vedete l'*Appendice E* di questo manuale per ulteriori dettagli.

Come Regolare la Distanza Fra i Bottoni

Lo **Strumento Moltiplicatore di Bottoni** viene utilizzato per creare una griglia di bottoni. L'impostazione predefinita per la distanza in senso verticale ed orizzontale fra i bottoni è di 0,3 cm. (0,125 pollici). Tale spaziatura può però essere modificata secondo le vostre specifiche esigenze.

Dal menù **Visualizza**, selezionate **Imposta Stampa (Dimensione Tabella/Righello/Griglia/Spazi)**.

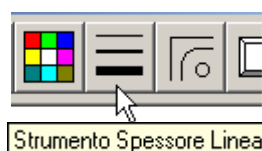
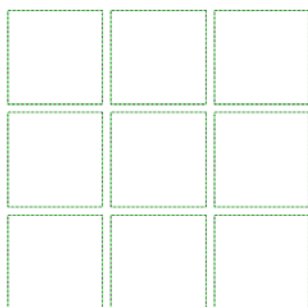
Digitate il valore per la spaziatura desiderata e poi fate click su **OK**.

Nota: Effettuate le modifiche di spaziatura fra i tasti *prima* di usare lo **Strumento Moltiplicatore di Bottoni**.

Come Modificare il Colore di Sfondo della Tabella o dei Bottoni

Fate click sullo sfondo della tabella oppure selezionate un bottone o un gruppo di bottoni.

Selezionate lo **Strumento Colore**.

Nella tavolozza dei colori, fate click sul colore desiderato.

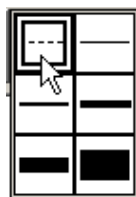
Come Modificare lo Spessore del Bordo dei Bottoni

Selezionate un bottone o un gruppo di bottoni.

Selezionate lo **Strumento Spessore Linea**.

Fate click sullo spessore desiderato per il bordo del bottone selezionato.

Bordi Nascosti dei Bottoni

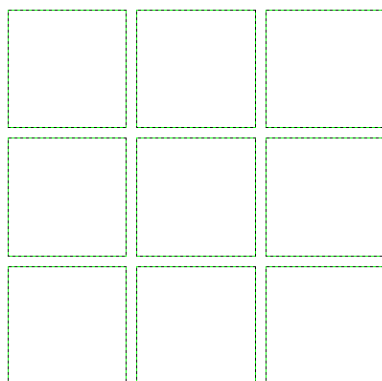
La linea tratteggiata nello **Strumento Spessore Linea** rappresenta il bordo "invisibile". Selezionandola, i bottoni compariranno con una linea tratteggiata che, però, non verrà stampata.

Nota: Non confondete la linea tratteggiata dello **Strumento Spessore Linea** con i bordi del bottone tratteggiato che vengono impostati con il click destro del mouse su un bottone e selezionando **Proprietà > Bordo Tratteggiato** (fate riferimento alla sezione *Come applicare bordi tratteggiati ai bottoni*).

Selezionate il bordo invisibile.

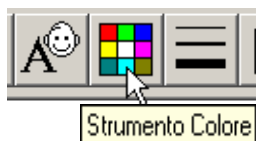
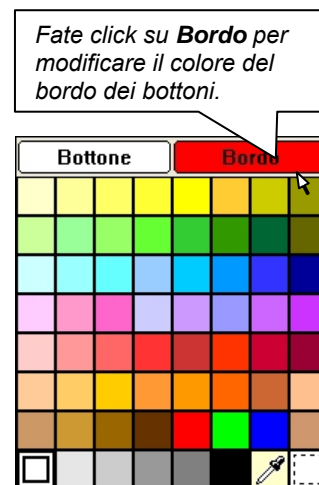
Bordo continuo

Bordo invisibile (non sarà stampato)

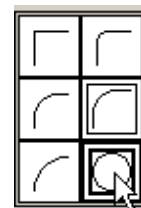
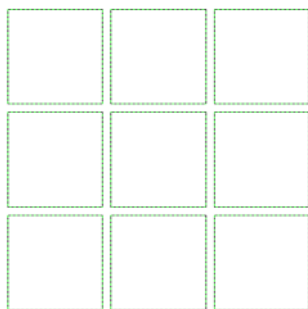
Bordo tratteggiato

Come Modificare il Colore del Bordo dei Bottoni

Selezionate un bottone o un gruppo di bottoni.

Selezionate lo **Strumento Colore**.

*Fate click su **Bordo** per modificare il colore del bordo dei bottoni.*

Fate click su **Bordo**, quindi scegliete il colore desiderato per il bottone selezionato.

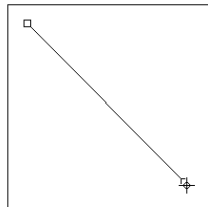
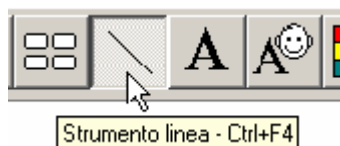
Suggerimento: Per selezionare un colore che non appare nella tavolozza, utilizzate lo strumento "Contagocce," facendo click su qualsiasi colore mostrato sulla tabella.

Come Modificare la Forma dei Bottoni

Selezionate un bottone o un gruppo di bottoni.

Selezionate lo **Strumento Angolo**.

Fate click sulla forma del bottone desiderata.

Nota: Se è selezionato un bottone a forma libera, lo **Strumento Angolo** funzionerà come uno "strumento poligono". Fate riferimento alla sezione *Come Creare un Poligono Regolare da un Bottone a Forma Libera*.

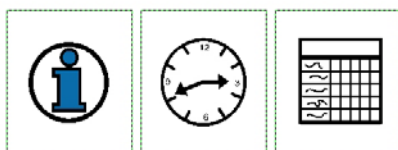
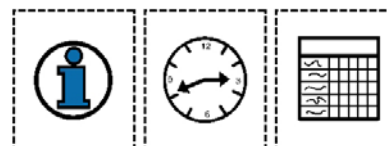
Come Tracciare una Linea

Selezionate lo **Strumento linea**.

Fate click e trascinate un bottone o lo sfondo della tabella per tracciare una linea.

Fate click sullo **Strumento Spessore Linea** ed effettuate la vostra scelta per modificare lo spessore della linea.

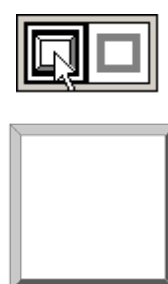
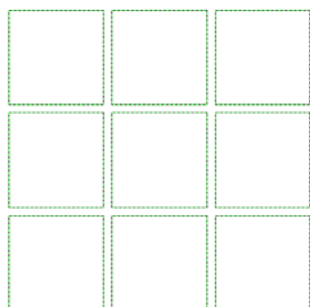
Come Applicare Bordi Tratteggiati ai Bottoni

Selezionate un bottone o un gruppo di bottoni.

Fate click destro su un bottone e, dal sottomenù **Proprietà**, selezionate **Bordo Tratteggiato**. Se volete tornare alla linea continua per il bordo del bottone, disattivate questa opzione.

I bordi tratteggiati sono l’ideale per attività di ritaglio e fogli di lavoro.

Nota: Le linee tratteggiate si possono applicare anche alle linee tracciate con lo **Strumento linea**.

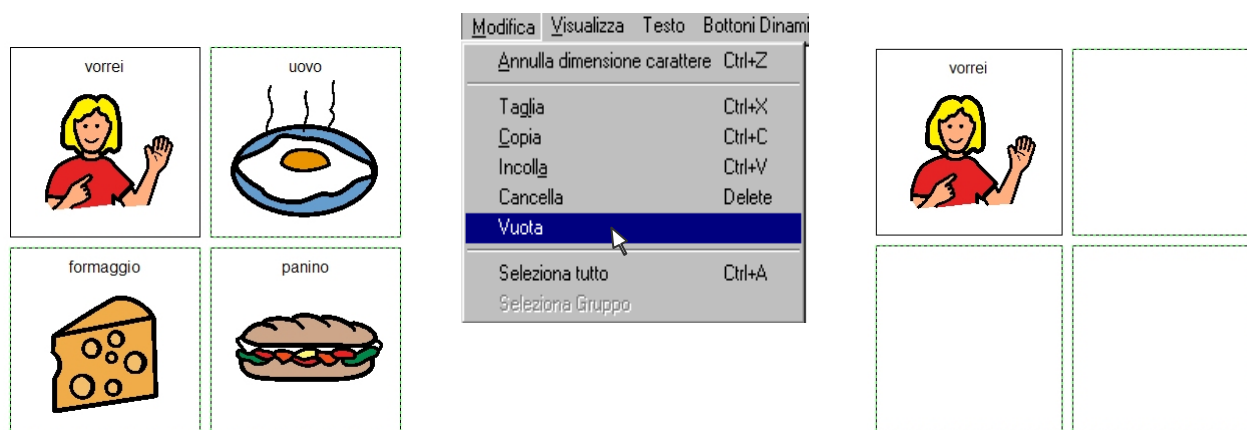
Suggerimento: I bordi tratteggiati risaltano meglio con bordi più spessi (**Strumento Spessore Linea**).

Come Attribuire l’Effetto Tridimensionale ai Bottoni

Selezionate un bottone o un gruppo di bottoni.

Selezionate lo **Strumento Ombreggiatura**.

Selezionate l’opzione di sinistra (attivato) per attribuire l’effetto tridimensionale al bottone selezionato.

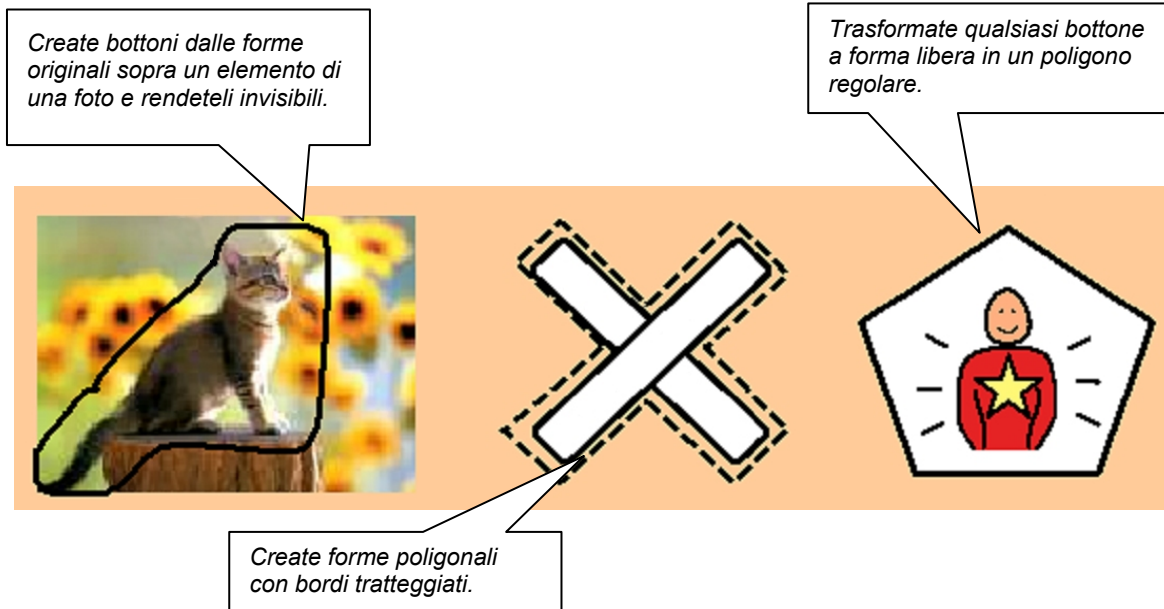
Nota: Gli strumenti **Spessore Linea**, **Angolo** e **Colore** possono essere usati per modificare l’ombreggiatura del bottone.

Come Eliminare un Gruppo di Bottoni

Selezionate un bottone o un gruppo di bottoni.

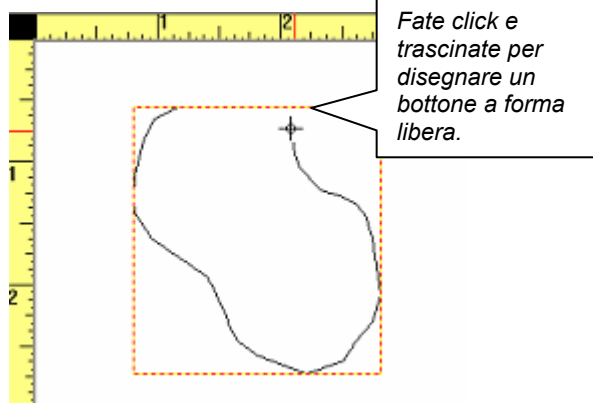
Selezionate **Modifica** >**Vuota** oppure fate click destro su uno dei bottoni e selezionate **Azzera Bottoni** > **Contenuto**.

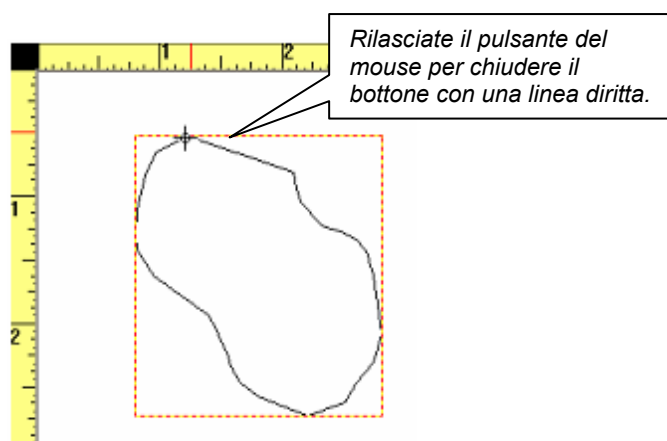
Simboli e testo saranno rimossi dai bottoni.

Come Disegnare un Bottone a Forma Libera

Lo **Strumento Bottone a Forma Libera** vi permette di disegnare bottoni di qualsiasi forma. Potete usare questo strumento per creare delle sagome intorno a particolari aree di una figura di sfondo in modo da mettere in risalto determinati bottoni, attribuendo ad essi forme molto diverse dagli altri, o semplicemente per creare nuove e divertenti figure.

Nota: Un bottone a forma libera funziona esattamente come un bottone standard, con due eccezioni: non può avere bordi tratteggiati e i suoi angoli non possono essere arrotondati.

1 Selezionate lo **Strumento Bottone a Forma Libera**.

2 Fate click sullo sfondo della tabella e tenete premuto il pulsante del mouse. Trascinate il mouse per disegnare un bottone della forma desiderata.

3

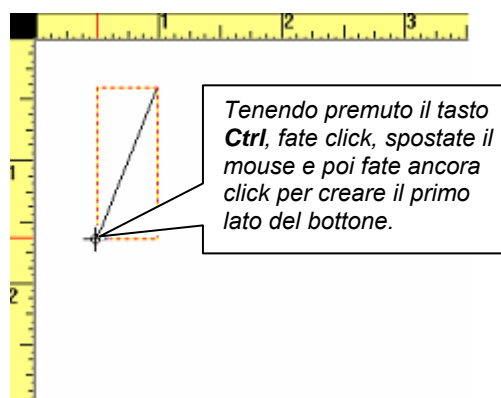
Rilasciate il pulsante del mouse per chiudere automaticamente il bordo del bottone con una linea diritta tra la posizione del mouse e il punto in cui avete iniziato a disegnare il bottone.

Come Disegnare un Bottone Poligonale a Forma Libera

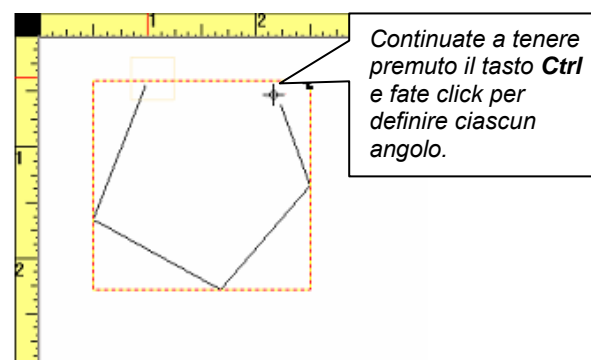
1

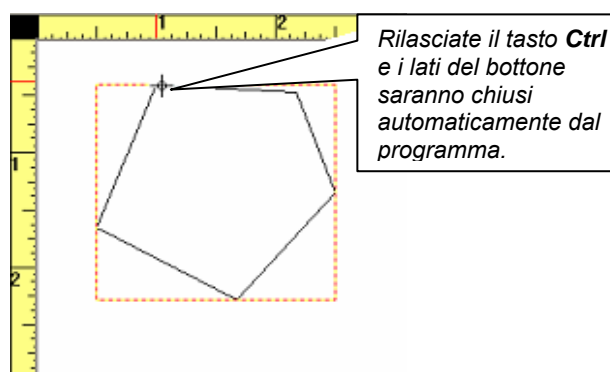
Lo **Strumento Bottone a Forma Libera** può essere utilizzato anche per disegnare bottoni di forma poligonale.

Selezionate lo **Strumento Bottone a Forma Libera.**

2

Premete e tenete premuto il tasto **Ctrl**. Fate click per impostare il punto di inizio del bottone e spostate il mouse per trascinare il primo lato del poligono. Fate click per definire questo lato.

3

Continuando a tenere premuto il tasto **Ctrl**, fate click con il mouse nel punto in cui volete che appaia ciascun angolo del poligono.

4

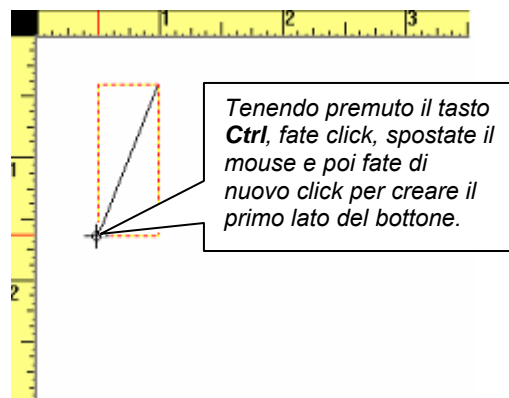
Per completare il vostro bottone poligonale a forma libera, fate doppio click per specificare la posizione dell'angolo finale (oppure potete semplicemente rilasciare il tasto **Ctrl**). Il programma chiuderà automaticamente il poligono.

Come Disegnare un Bottone con Lati Diritti e a Forma Libera

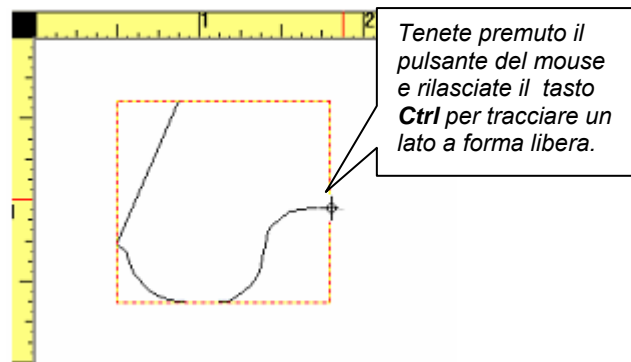
1

Lo **Strumento Bottone a Forma Libera** può essere usato per disegnare bottoni con lati sia diritti che a forma libera.

Selezionate lo **Strumento Bottone a Forma Libera**.

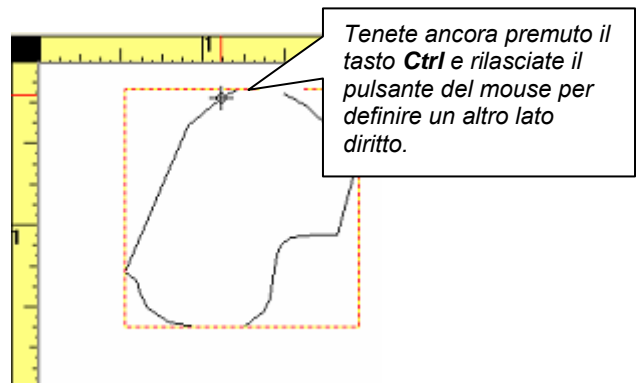
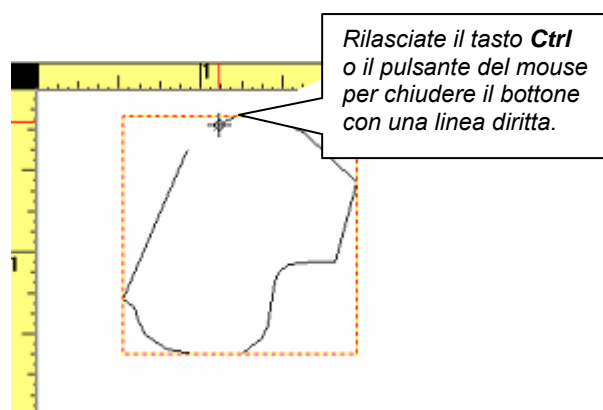
2

Premete e tenete premuto il tasto **Ctrl**, quindi fate click e trascinate per definire il primo lato del poligono.

3

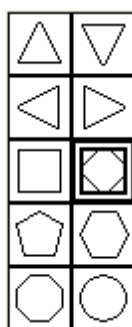
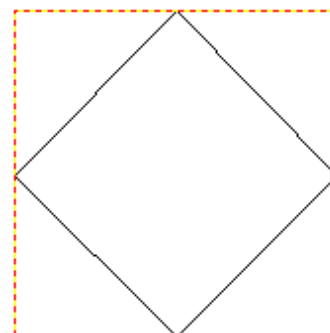
Ora, continuando a tenere premuto il pulsante del mouse, rilasciate il tasto **Ctrl**. Muovete il mouse per disegnare un lato a forma libera.

4

Per disegnare di nuovo un lato diritto, premete e tenete premuto il tasto **Ctrl** e rilasciate il pulsante del mouse. Fate click per impostare l'angolo successivo.

Per passare dal disegno di lati diritti a lati a forma libera, tenete premuto e rilasciate, a turno, il tasto **Ctrl** e il pulsante del mouse.

5

Per completare il vostro bottone a forma libera, rilasciate il pulsante del mouse e il tasto **Ctrl**. Il programma chiuderà automaticamente il poligono.

Come Creare un Poligono Regolare da un Bottone a Forma Libera

Anche se si possono disegnare manualmente dei poligoni regolari (come, ad esempio, triangoli ed esagoni) utilizzando i metodi descritti nella sezione *Come Disegnare un Bottone Poligonale a Forma Libera*, la realizzazione di questi poligoni può risultare difficile. Pertanto il programma prevede un metodo che consente di trasformare qualsiasi bottone a forma libera in un poligono regolare utilizzando lo **Strumento Angolo**.

Selezionate un bottone a forma libera.

Selezionate lo **Strumento Angolo** e poi selezionate una forma.

Il bottone a forma libera apparirà con la nuova forma selezionata.

Suggerimento: Se volete creare un poligono regolare (cioè con tutti i lati uguali), tenete premuto il tasto **Shift** mentre selezionate una forma.

Capitolo 2
Come Lavorare con lo Strumento di Ricerca Simboli

Descrizione del Capitolo

Lo **Strumento di Ricerca Simboli** vi consente di cercare rapidamente i simboli desiderati e di copiarli sui bottoni o in altri programmi. Potete modificare facilmente il testo che compare sopra un simbolo oppure lavorare con più lingue. Questo capitolo vi insegnerà ad utilizzare le diverse caratteristiche dello **Strumento di Ricerca Simboli** in modo da ottenere velocemente i simboli e il testo desiderati.

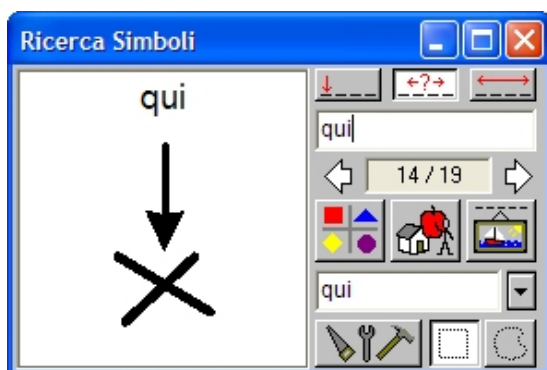
In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Ricerca di simboli;
- Copia di un simbolo su un bottone;
- Aggiunta di un simbolo allo Strumento di Ricerca Simboli;
- Uso del menù Nomi Alternativi del Simbolo;
- Aggiunta o modifica di Nomi Alternativi del Simbolo;
- Uso di lingue diverse con i simboli;
- Uso della Ricerca per Categorie;
- Creazione di categorie personalizzate di simboli;
- Selezione dell'opzione di visualizzazione per i nomi dei simboli;
- Ricerca di simboli per Categorie;
- Copia di un simbolo in un altro programma;
- Modifica temporanea del nome di un simbolo;
- Impostazione delle dimensioni del carattere del testo di un simbolo;
- Selezione di una Categoria di ricerca;
- Assegnazione di Categorie ad un simbolo;
- Ingrandimento della finestra di Ricerca Simboli;
- Selezione di Librerie in Bianco e Nero o a Colori.

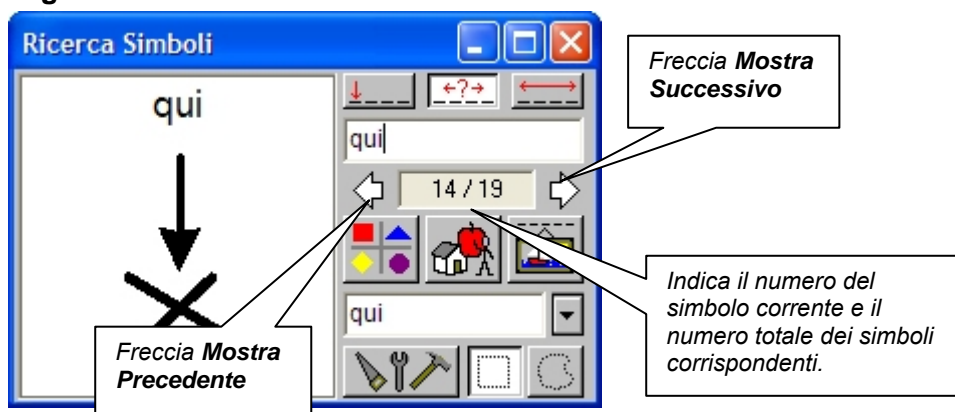
Ricerca di Simboli

1

Fate click su uno dei bottoni delle **Opzioni di Ricerca del Nome del Simbolo**. Tale scelta determinerà le corrispondenze che lo **Strumento di Ricerca Simboli** troverà per il testo ricercato.

Digitate il nome del simbolo da trovare.

2

I simboli che corrispondono al testo da voi digitato possono essere visualizzati uno per volta all'interno della finestra di **Ricerca Simboli** oppure in una finestra a comparsa che può contenere fino a 49 miniature di simboli.

Ricerca dei Singoli Simboli

Se il primo simbolo che appare non è quello desiderato, usate le frecce **Mostra Precedente/Mostra Successivo**, oppure la freccia a destra o a sinistra della vostra tastiera standard, per scorrere i diversi simboli e trovare quello che vi occorre.

3

Ricerca dei Simboli con le Anteprime

Per visualizzare le anteprime di tutti i simboli che possono corrispondere al nome da voi ricercato, fate click sul bottone **Visualizza Anteprime** (oppure premete **Ctrl+T)**.

Potete usare le frecce **Mostra Precedente/Mostra Successivo** oppure i tasti con le frecce sulla tastiera standard, per scorrere le varie anteprime dei simboli. Fate click sull'anteprima del simbolo che volete utilizzare.

Nota: Quando passate il puntatore sulle varie anteprime di simboli, nello spazio relativo ai **Nomi Alternativi del Simbolo** comparirà il nome corrispondente al simbolo evidenziato.

Suggerimento: Fate click destro sull'anteprima di un simbolo per incollarlo sul bottone selezionato. La visualizzazione delle anteprime resterà aperta e così potrete continuare a fare click con il pulsante destro del mouse e incollare, quindi, i diversi simboli sui vari bottoni vuoti.

Ricerca dei Simboli per Categorie

Se state lavorando con una tabella basata su un determinato argomento (ad esempio, la colazione oppure l'abbigliamento), la ricerca dei simboli per categorie sarà molto più rapida rispetto a quella singola. Potete, dunque, impostare lo **Strumento di Ricerca Simboli** soltanto per la ricerca o la visualizzazione dei simboli appartenenti a una determinata categoria.

Nella sezione *Come lavorare con la Ricerca per Categorie* troverete maggiori dettagli in proposito.

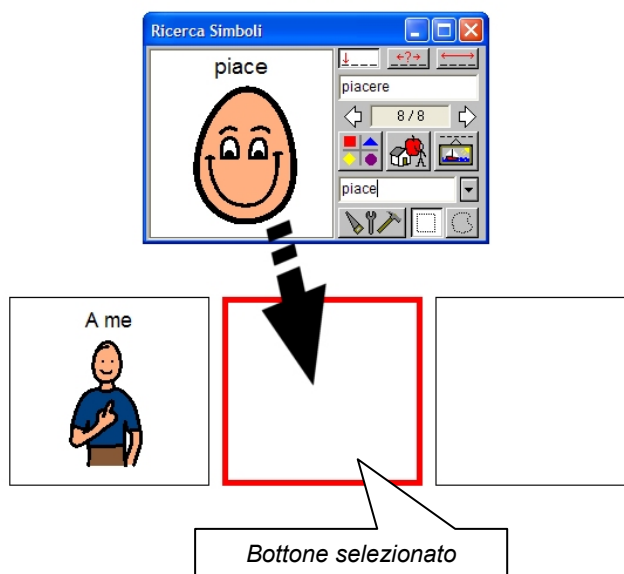
Come Copiare un Simbolo su un Bottone

Posizionamento Automatico

Lo **Strumento di Ricerca Simboli** evidenzierà il primo bottone vuoto che compare sulla vostra tabella.

Premendo il tasto **Invio** sulla tastiera standard, il simbolo corrente verrà automaticamente inserito all'interno del bottone selezionato.

Una volta inserito il simbolo, verrà selezionato il primo bottone vuoto successivo.

Nota: Se non ci sono bottoni vuoti, il simbolo trovato verrà posizionato sullo sfondo della vostra tabella.

- **OPPURE** -

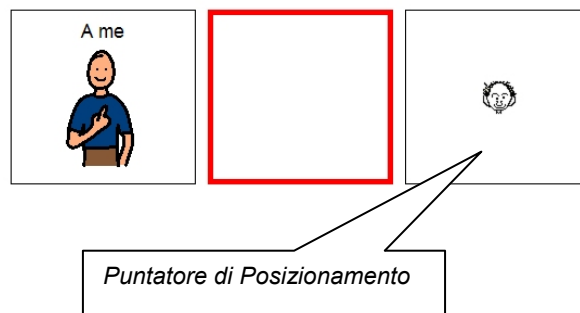
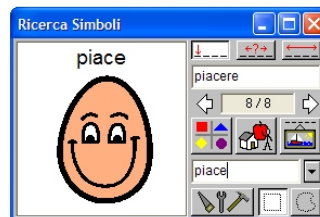
Posizionamento Manuale

Potete posizionare il simbolo corrente su un bottone qualsiasi della vostra tabella, e non soltanto sui bottoni evidenziati.

Utilizzando il **Puntatore di Posizionamento**, fate click nel punto in cui volete inserire il simbolo.

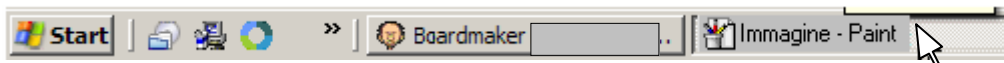
Nota: Il primo bottone vuoto successivo verrà evidenziato per il posizionamento automatico.

Per informazioni dettagliate sull'eliminazione, la sostituzione o l'inserimento di più simboli in un bottone, consultate il *Capitolo 4*.

Suggerimento: Utilizzando il **Puntatore di Posizionamento**, potete fare click e trascinare un riquadro nel quale sarà inserito il simbolo corrente. Si tratta di un modo semplice per dimensionare e posizionare un simbolo all'interno di un bottone o sullo sfondo della tabella.

Come Copiare un Simbolo in un Altro Programma

1

Potete copiare simboli da un programma *Boardmaker* per poi incollarli in altri programmi in base alle vostre esigenze.

Individuate il simbolo che desiderate, quindi selezionate **Modifica** > **Copia**, oppure premete **Ctrl+C**.

2

Una volta lanciato il programma nel quale copiare il simbolo desiderato, se è ridotto a icona, selezionatelo dalla barra delle applicazioni di Windows.

Suggerimento: Riducendo a icona la finestra di un programma *Boardmaker*, potrete vedere la finestra del programma in cui volete copiare il simbolo. Potete, quindi, passare rapidamente da un programma all'altro facendo semplicemente click sulle rispettive finestre.

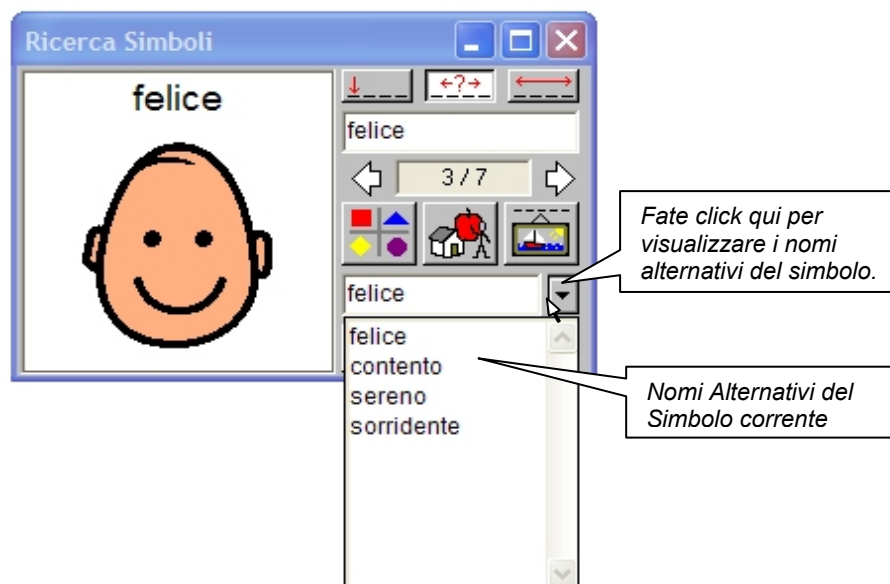
3

Incollate il simbolo desiderato nel vostro programma. Se non siete sicuri su come incollare un'immagine dagli Appunti, consultate il Manuale Utente del vostro programma.

Quando siete pronti per copiare un'altra figura, fate click sull'icona del programma *Boardmaker* sulla barra delle applicazioni di Windows oppure fate click sulla finestra del programma *Boardmaker*.

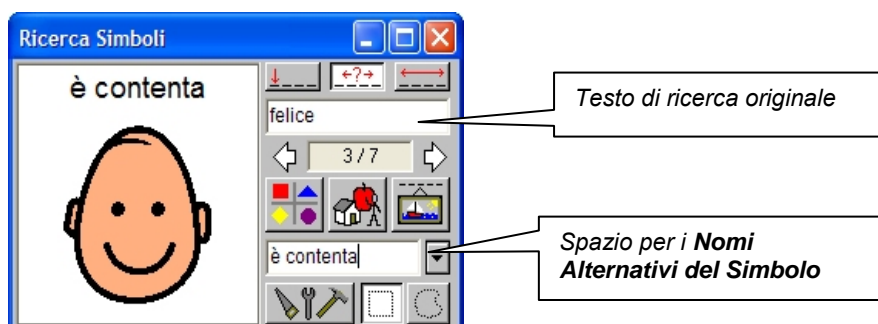
Come Aggiungere un Simbolo allo Strumento di Ricerca

Avete la possibilità di realizzare una vostra libreria di figure personalizzata, aggiungendo simboli, immagini o fotografie allo **Strumento di Ricerca**. Per ulteriori dettagli, consultate il *Capitolo 8*.

Come Usare il Menù Nomi Alternativi del Simbolo

Ai simboli si possono assegnare anche dei nomi alternativi (o sinonimi), come verrà spiegato nel paragrafo della pagina seguente. Se fate la ricerca di questi ultimi, il simbolo apparirà nella finestra di **Ricerca Simboli** con quel nome scritto sopra.

Se volete servirvi di un nome alternativo per quel simbolo, fate click sulla freccina nera verso il basso e selezionate un nome dal menù a tendina che appare.

Nota: Cambiando il testo con l'apposito spazio dei **Nomi Alternativi del Simbolo**, effettuerete soltanto una modifica temporanea, e non definitiva, del nome originale del simbolo selezionato.

Come Effettuare una Modifica Temporanea del Nome di un Simbolo

Potete modificare il testo che appare sopra un simbolo digitando un sinonimo nell'apposito spazio **Nomi Alternativi del Simbolo**. Non appena avrete inserito il testo, esso apparirà automaticamente sopra il simbolo.

Nota: Cambiando il testo nello spazio per i **Nomi Alternativi del Simbolo**, effettuerete soltanto una modifica temporanea, e non definitiva, del nome originale del simbolo selezionato.

Come Aggiungere o Modificare i Nomi Alternativi di un Simbolo

1

Se usate spesso un sinonimo per un determinato simbolo, potete aggiungere definitivamente questo sinonimo per poterlo utilizzare anche in futuro.

Fate click sul bottone **Cambia Nomi dei Simboli**.

2

Digitate il nuovo nome per il simbolo corrente, quindi fate click sul bottone **Aggiungi un Nome**. Il nuovo nome apparirà nell'elenco dei nomi predefiniti. Una volta che esso è stato inserito, potete ricercare il simbolo utilizzando il nuovo nome.

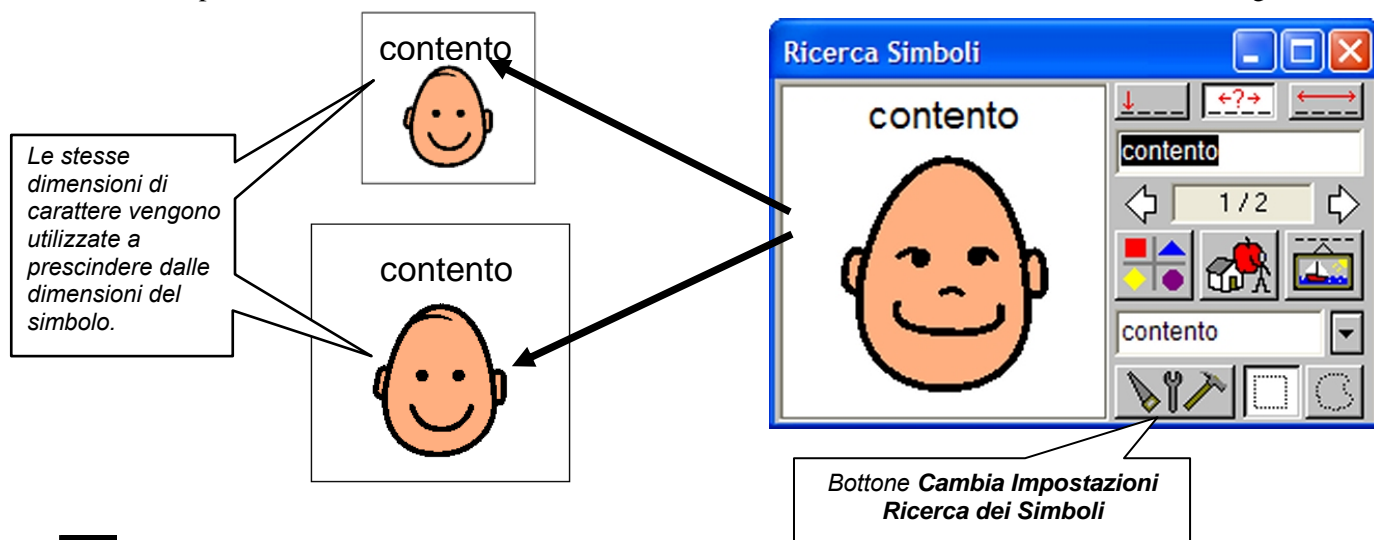
Per eliminare un nome dall'elenco, selezionatelo e, quindi, fate click sul bottone **Rimuovi il Nome Selezionato**.

Nota: Il primo nome che appare nell'elenco non può essere rimosso, in quanto si tratta di quello predefinito e, pertanto, appartiene alla libreria di figure di Picture Communication Symbols (PCS), oppure a qualsiasi libreria in supplemento ai PCS che potete aver acquistato.

Suggerimento: Potete inserire un nome per il simbolo in una lingua diversa dalla vostra selezionandola e, quindi, aggiungendo il nuovo nome.

Come Impostare le Dimensioni del Carattere del Testo di un Simbolo

Quando il simbolo che è stato trovato dalla ricerca viene inserito in un bottone, la figura verrà adattata alle dimensioni del bottone, ma le dimensioni del testo sopra di essa resteranno invariate. In questo modo, potrete usare costantemente le stesse dimensioni per il testo di tutta la vostra tabella.

Potete impostare le dimensioni del testo dello **Strumento di Ricerca Simboli** secondo le vostre esigenze.

1 Fate click sul bottone **Cambia Impostazioni Ricerca dei Simboli**.

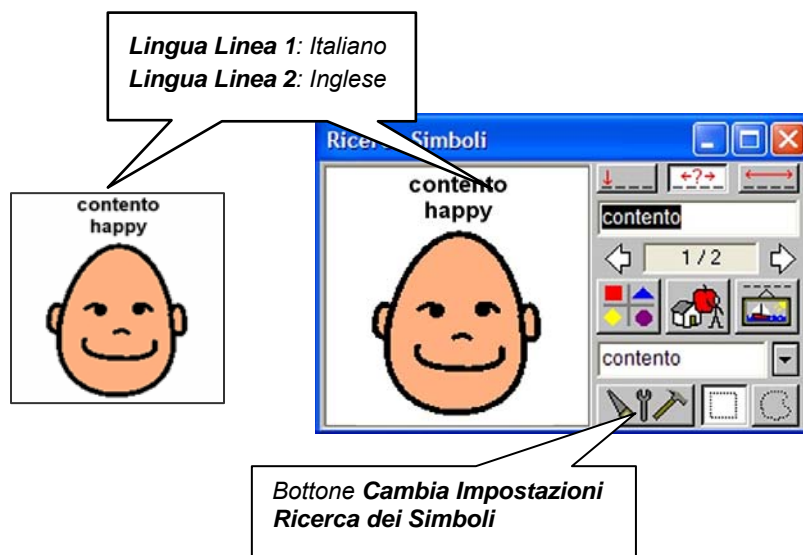
2

Nel menù a tendina **Lingua Linea 1**, selezionate le dimensioni desiderate per il carattere del testo (se avete scelto due lingue diverse, impostate anche le dimensioni per il carattere della **Linea 2**).

Quando avete finito, fate click su **OK**.

Nota: Se mentre state posizionando i simboli su una tabella, vi accorgete di aver utilizzato diverse dimensioni di carattere per i vari bottoni, potete modificarle anche successivamente e su più bottoni contemporaneamente (a questo proposito, vedete il *Capitolo 3*).

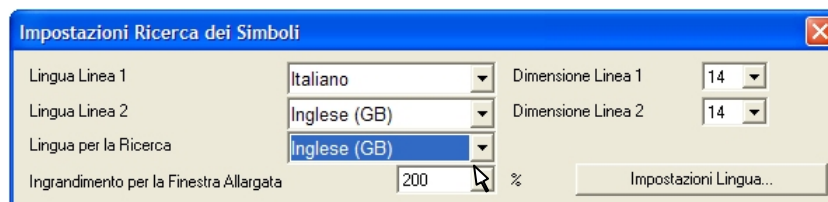
Come Utilizzare Più Lingue con i Simboli

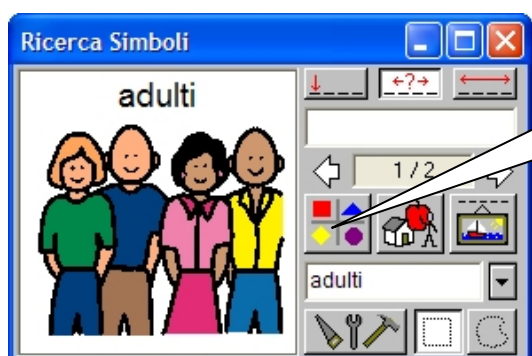
Le librerie PCS incluse nel vostro software sono tradotte in diverse lingue. Voi potete modificare la lingua visualizzata, aggiungere una riga con un'altra lingua oppure impostare una lingua diversa per la ricerca dei simboli.

1. Fate click sul bottone **Cambia Impostazioni Ricerca dei Simboli**.

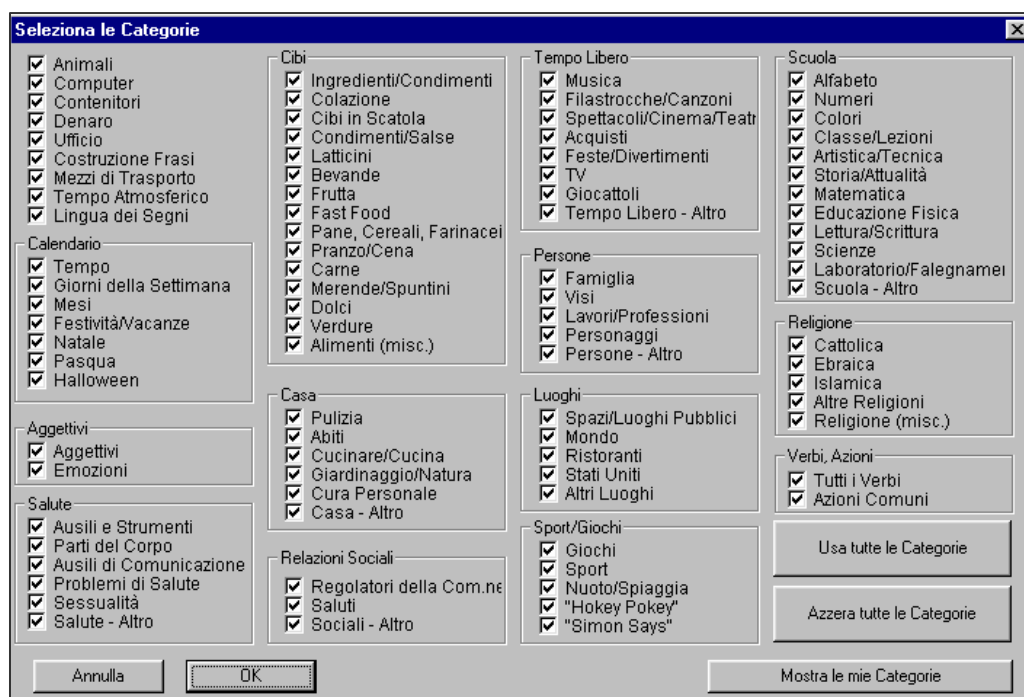
2. Usate i menù a tendina **Lingua Linea 1** e/o **Lingua Linea 2**.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

Modificando la lingua della linea 1, cambierà anche la **Lingua per la Ricerca**. Voi potete comunque impostare la **Lingua per la Ricerca** indipendentemente, anche dopo aver impostato la lingua per la linea 1 (ad esempio, un italiano potrebbe creare una tabella per un inglese).

Nota: Alcune lingue richiedono caratteri speciali per visualizzare correttamente il testo. I caratteri per le lingue europee orientali sono disponibili in Windows 2000 o nelle versioni più avanzate, purché nelle impostazioni di Windows venga abilitata l'opzione **Supporto multilingue**.

Come Selezionare una Categoria di Ricerca

1

*Bottone **Seleziona Categorie** Fate click qui per selezionare una categoria da cercare o da visualizzare.*

2

Attiva tutte le categorie per la ricerca.

Disattiva tutte le categorie per la ricerca.

Mostra/seleziona le categorie desiderate dall'utente.

Annulla le modifiche di selezione di categorie.

Chiude la finestra di dialogo delle categorie.

Fate click su **Azzera tutte le Categorie** per disattivare tutte le categorie attualmente selezionate.

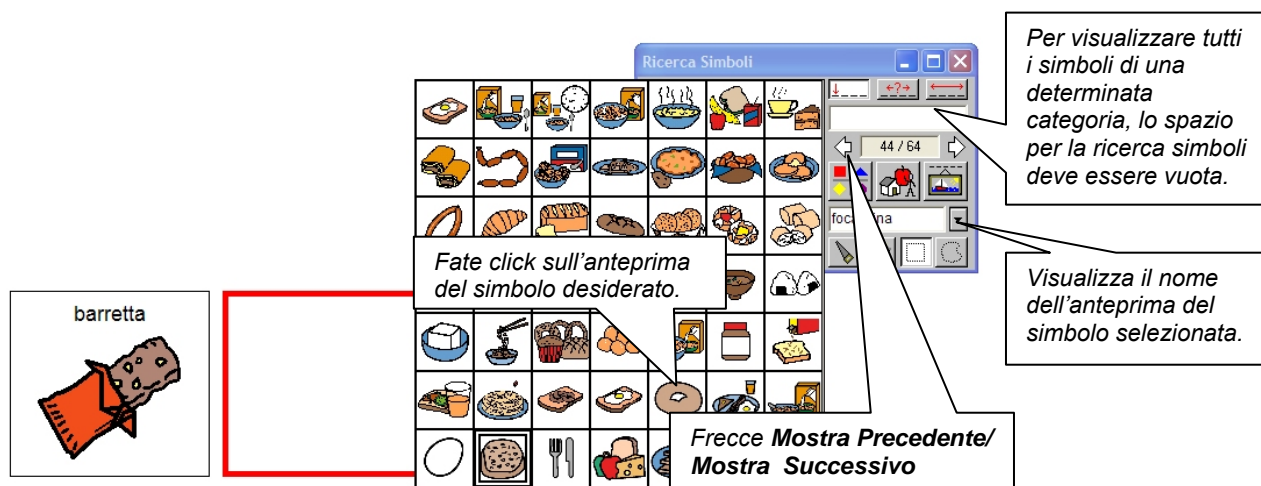
Selezionate, quindi, la/e categoria/e che volete attivare per la ricerca. Quando avete finito, fate click su **OK**.

Come Lavorare con la Ricerca per Categorie

Caratteristiche dello Strumento di Ricerca Simboli

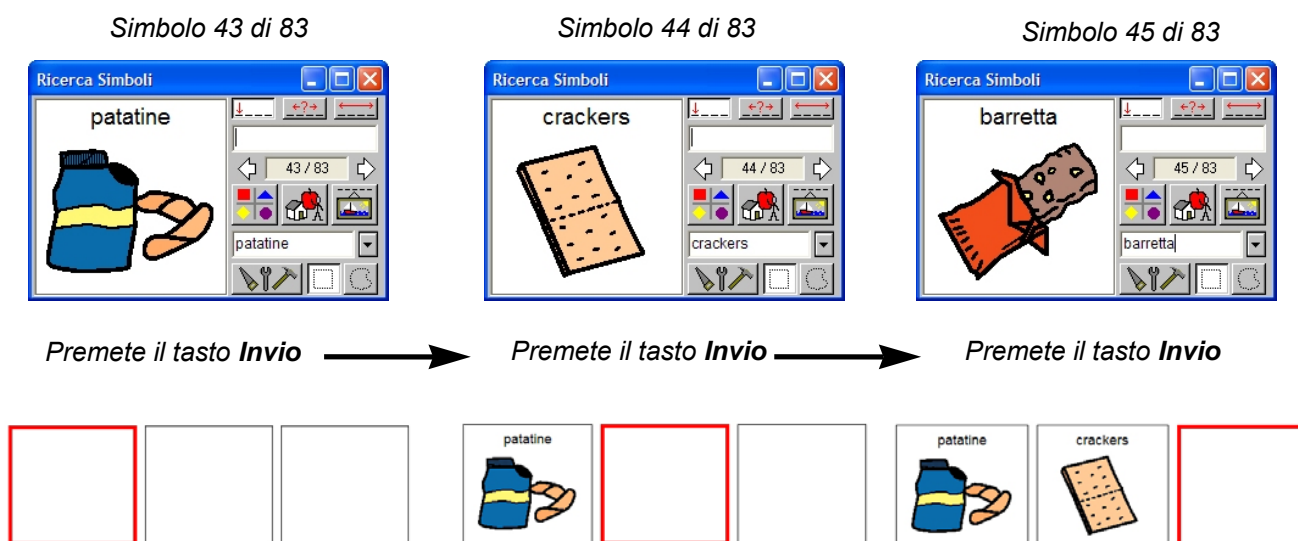
Dopo aver selezionato una o più categorie per la ricerca, saranno disponibili soltanto i simboli appartenenti a quella determinata categoria.

Come Usare le Anteprime dei Simboli

Le categorie per la ricerca dei simboli possono essere sfruttate al meglio se utilizzate insieme alle anteprime dei simboli. Queste ultime, infatti, vi consentono di visualizzare contemporaneamente fino a 49 simboli appartenenti alla categoria selezionata. Usate la freccia **Mostra Successivo** per visualizzare le anteprime dei 49 simboli successivi.

Come Realizzare Rapidamente una Tabella Relativa ad un Determinato Argomento

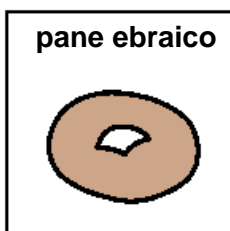
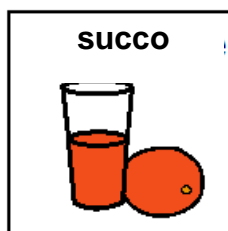
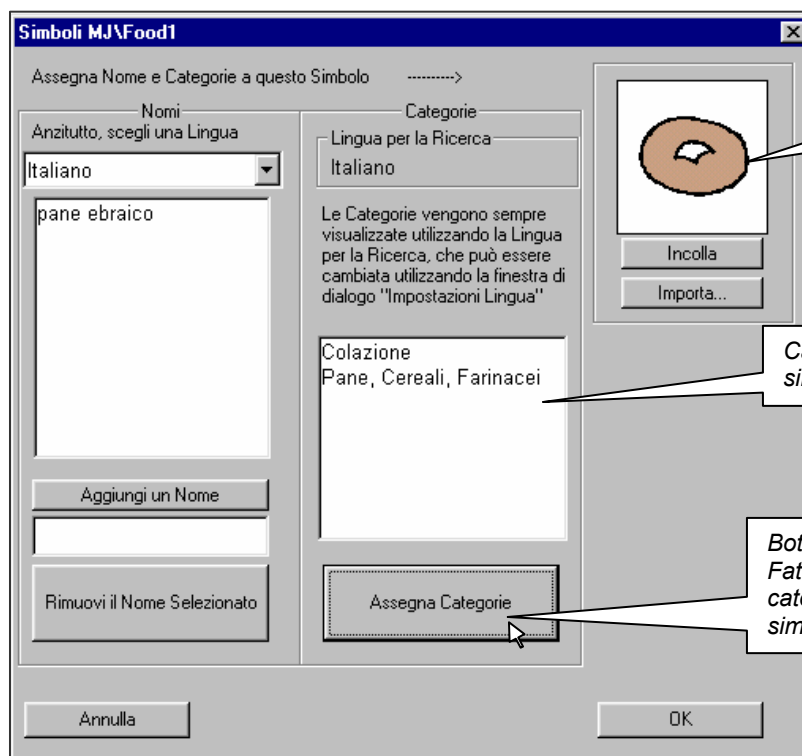
Esistono due modi per creare rapidamente una tabella relativa ad un argomento specifico con simboli appartenenti ad una determinata categoria. Negli esempi che troverete qui di seguito, è stata selezionata la categoria "Colazione".

Metodo 1 – Tasto Invio ed inserimento automatico del simbolo

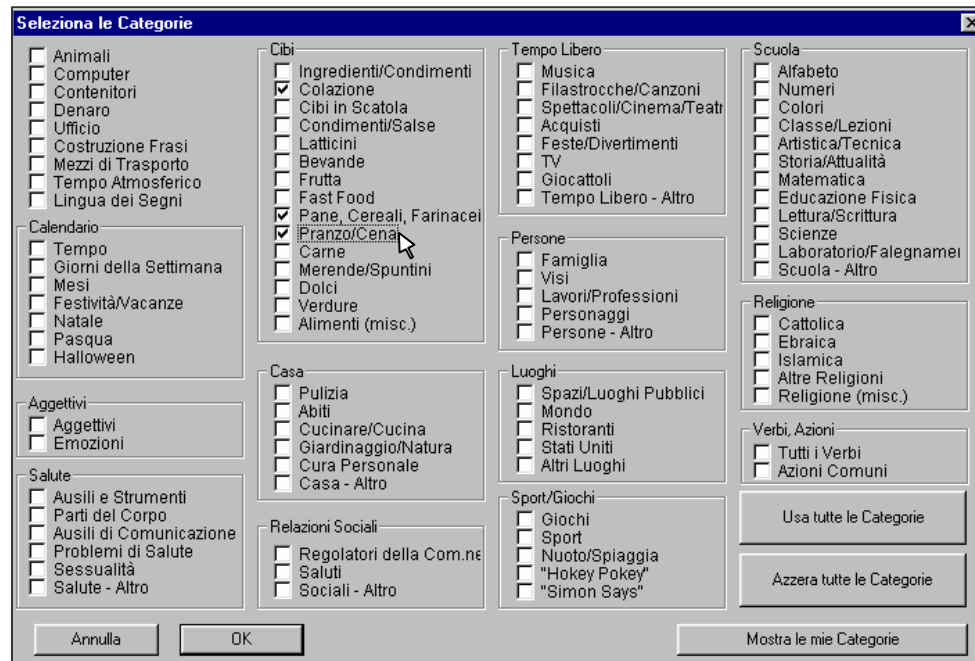
Premendo più volte il tasto **Invio** sulla tastiera standard, i simboli relativi alla categoria "Colazione" verranno automaticamente inseriti nei bottoni vuoti della vostra tabella, nell'ordine con cui sono elencati nella loro categoria. Usate la **freccia destra** della tastiera standard per saltare i simboli che non vi servono.

Metodo 2 – Click destro su un'anteprima ed inserimento automatico del simbolo

Fate click con il pulsante destro del mouse sull'anteprima di un simbolo per incollarlo sul bottone evidenziato. La visualizzazione delle anteprime resterà aperta, in modo da consentirvi di continuare ad inserire i simboli nei bottoni vuoti successivi con un semplice click destro.

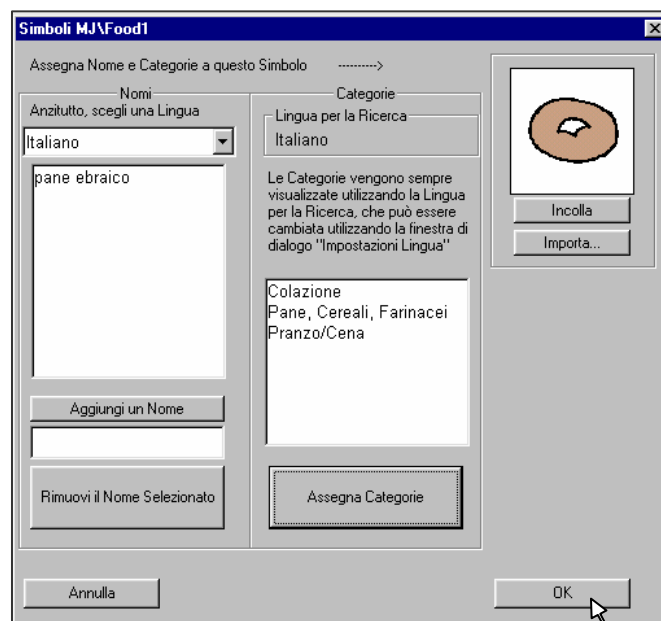
Come Assegnare una Categoria ad un Simbolo

Ogni simbolo della libreria di figure appartiene ad almeno una delle categorie standard. Voi potete modificare la categoria di appartenenza di un simbolo secondo le vostre specifiche esigenze.

1

Trovate un simbolo di cui volete modificare la categoria di appartenenza, quindi fate click sul bottone **Cambia Nomi dei Simboli**.

2

Fate click sul bottone **Assegna Categorie**.

3

Aggiungete o modificate le categorie alle quali è stato assegnato il simbolo selezionato, secondo le vostre esigenze. Nel nostro esempio, il simbolo per “pane ebraico” è stato aggiunto alla categoria “Pranzo/Cena”.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

4

Il simbolo “pane ebraico” appartiene ora anche alla categoria “Pranzo/Cena”.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

Come Creare una Categoria di Simboli Personalizzata

Avete la possibilità di creare fino a 28 categorie di simboli personalizzate secondo le vostre specifiche esigenze. Ciò vi consente di cercare e visualizzare i gruppi di figure che utilizzate più spesso.

1

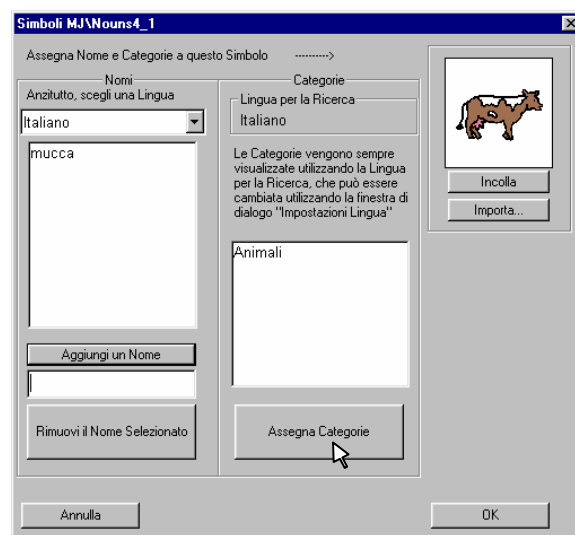
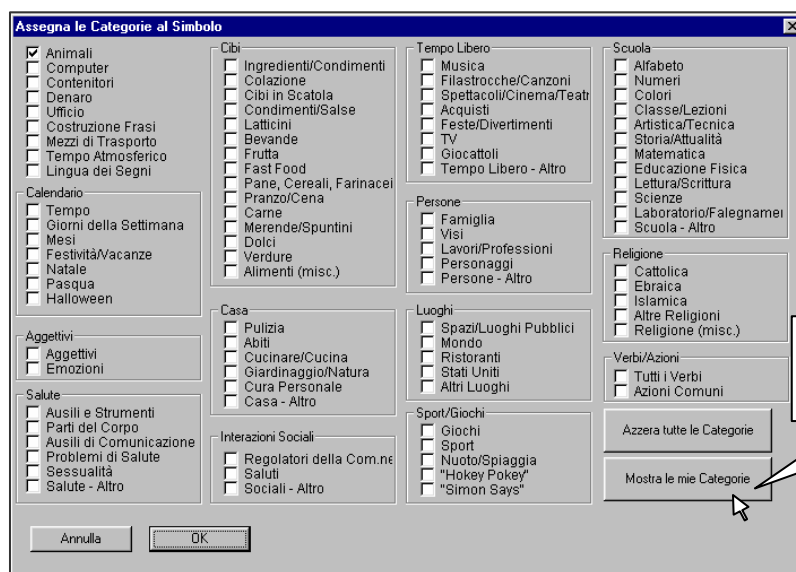
Con lo **Strumento di Ricerca Simboli**, trovate il simbolo che volete includere nella vostra nuova categoria.

Ad esempio, “mucca” potrà ora far parte della categoria “Animali della fattoria”.

Fate click sul bottone **Cambia Nomi dei Simboli**.

2

Fate click sul bottone **Assegna Categorie**.

3

Fate click sul bottone **Mostra le mie Categorie**.

4

*Per inserire il nome di una nuova categoria, attivate l'opzione **Sblocca i Nomi delle Categorie**. Ora potete digitare il nome della nuova categoria.*

Mie Categorie
Categoria Utente 1
Categoria Utente 2
Categoria Utente 3
Sblocca i Nomi delle Categ

Mie Categorie
Animali della fattoria
Categoria Utente 2
Categoria Utente 3
Sblocca i Nomi delle Categ

Assegna le Categorie al Simbolo
Mie Categorie
Categoria Utente 1 … Categoria Utente 28
Azzera tutte le mie Categorie
Mostra Categorie Standard
Annulla
OK
Sblocca i Nomi delle Categ

Sblocca i Nomi delle Categ
Sblocca i nomi delle categorie per poterli modificare.

Mostra le mie Categorie
Mostra le categorie personalizzate dell'utente.

Mostra Categorie Standard
Mostra la schermata con le categorie standard.

Azzera tutte le mie Categorie
Disattiva tutte le categorie usate dall'utente.

Annulla
Annulla le modifiche di selezione di categorie.

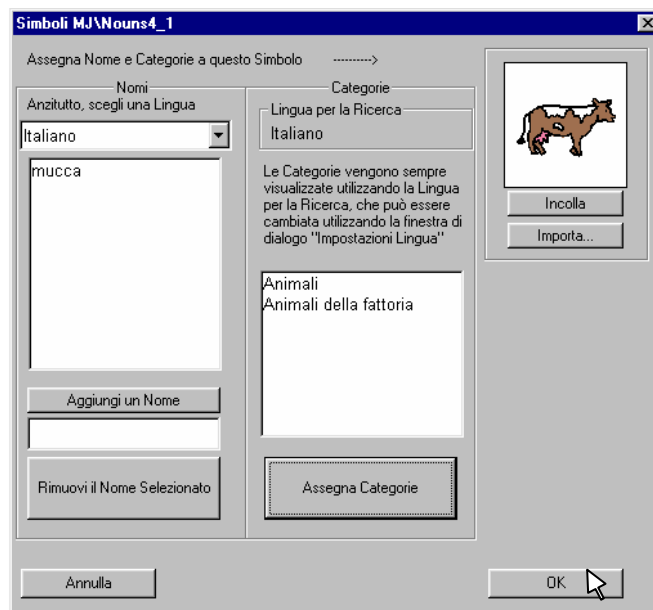
OK
Consente di ritornare alla finestra del nome/categoria del simbolo.

Attivate la casella **Sblocca i Nomi delle Categorie** in modo da poter modificare i nomi delle categorie.

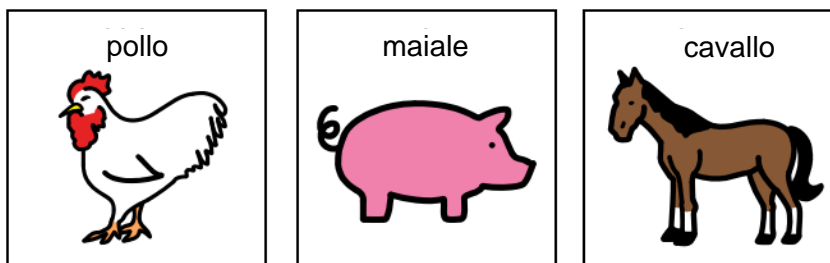
In una delle categorie disponbili, digitate un nome per la vostra nuova categoria. Nel nostro esempio, "Animali della fattoria".

Attivate questa nuova categori per assegnarle il simbolo corrente.

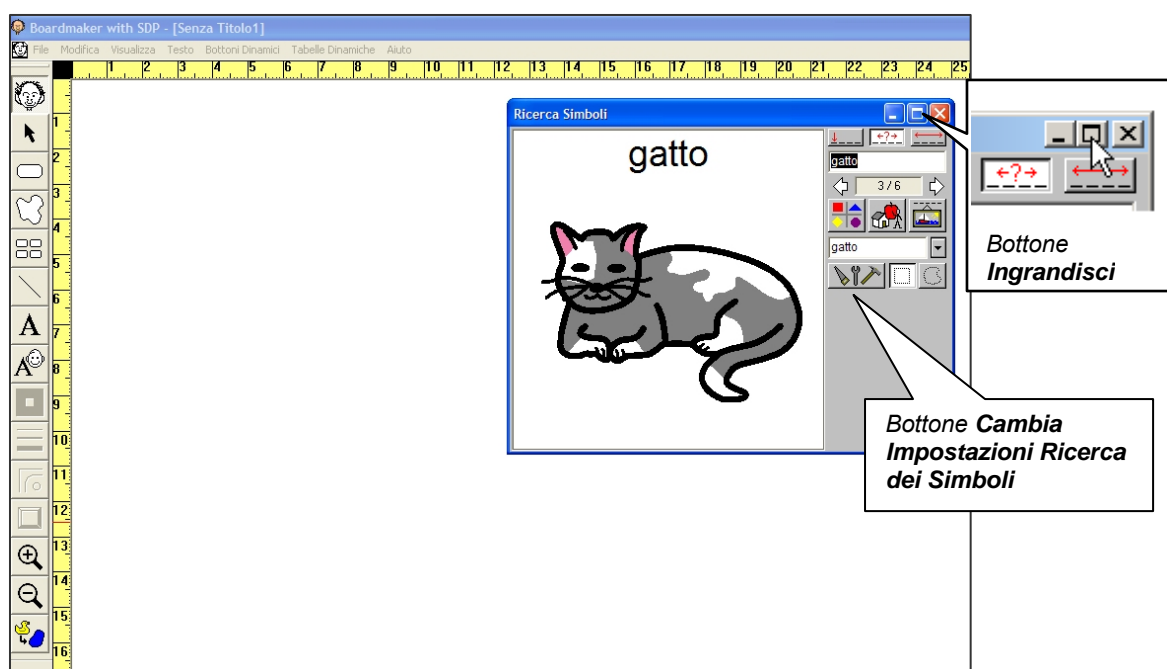
Quando avete finito, fate click su **OK**.

5

Il simbolo corrente ora fa parte anche della nuova categoria “Animali della fattoria” da voi inserita. Fate click su **OK**.

6

Esempi di simboli che potrebbero essere inseriti nella vostra nuova categoria “Animali della fattoria”

Trovate e inserite altri simboli appropriati per la vostra nuova categoria.

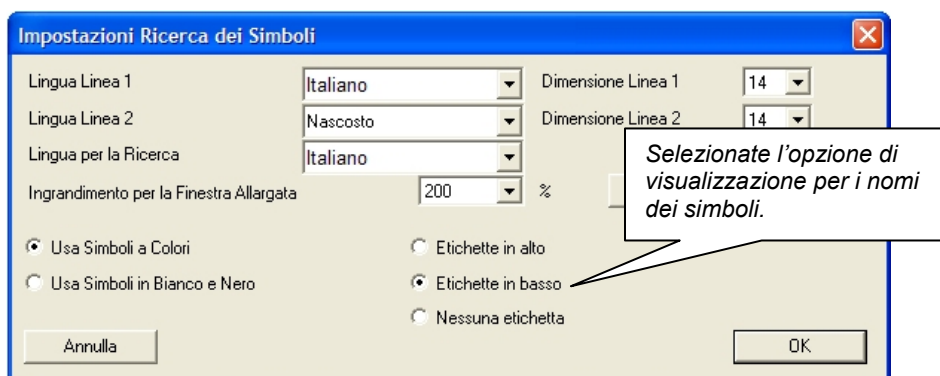
Nota: Cercate di organizzare con attenzione le categorie personalizzate. Potete, infatti, crearne soltanto 28. Tenete presente che per inserire i simboli all’interno di nuove categorie vi occorrerà molto tempo. Se utilizzate tutte le 28 categorie e, in seguito, dovete cambiarne una già esistente, prima di modificarne il nome e iniziare ad inserirvi nuovi simboli, dovrete eliminare tutte le figure appartenenti alla categoria che non vi serve più.

Come Ingrandire la Finestra di Ricerca Simboli

La finestra di **Ricerca Simboli** può essere ingrandita per consentirvi una migliore visualizzazione dei simboli. Ciò può essere particolarmente utile quando utilizzate il bottone **Selezione Riquadro/Lasso**.

Per ingrandire la finestra di **Ricerca Simboli**, fate click sull'icona **Ingrandisci**. Quest'ultima verrà così sostituita dall'icona **Ripristina**, che vi permetterà di ritornare alle dimensioni normali della finestra.

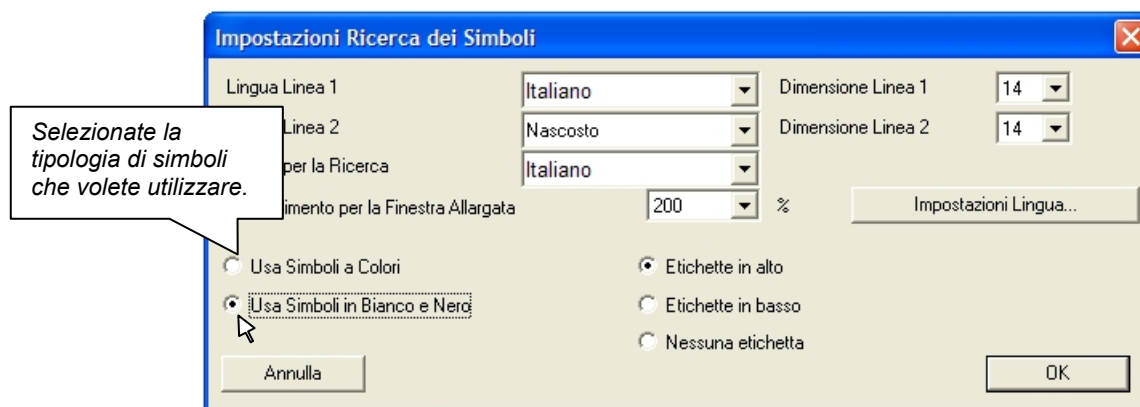
Potete impostare le dimensioni dell'ingrandimento della finestra di **Ricerca Simboli** facendo click sul bottone **Cambia Impostazioni Ricerca dei Simboli** e selezionando poi l'ingrandimento desiderato nell'apposita casella **Ingrandimento per la Finestra Allargata.**

Come Selezionare l’Opzione di Visualizzazione dei Nomi dei Simboli

Lo **Strumento di Ricerca Simboli** può essere impostato in modo tale che i nomi dei simboli appaiano sopra o sotto il simbolo, oppure rimangano nascosti.

Per modificare l’opzione di visualizzazione dei nomi dei simboli, fate click sul bottone **Cambia Impostazioni Ricerca dei Simboli** e poi selezionate l’opzione desiderata.

Nota: quando è selezionata l’opzione **Nessuna etichetta**, le impostazioni relative alla lingua della **Linea 1** e della **Linea 2** vengono mantenute, ma sono di colore grigio in quanto non possono essere selezionate.

Come Selezionare le Librerie di Figure a Colori o in Bianco e Nero

Avete la possibilità di scegliere tra simboli a colori o in bianco e nero da inserire nelle vostre tabelle (purché entrambe queste opzioni siano state installate).

Per passare da un’impostazione dei colori dei simboli all’altra, fate click sul bottone **Cambia Impostazioni Ricerca dei Simboli** e poi scegliete l’opzione desiderata tra **Usa Simboli a Colori** e **Usa Simboli in Bianco e Nero**.

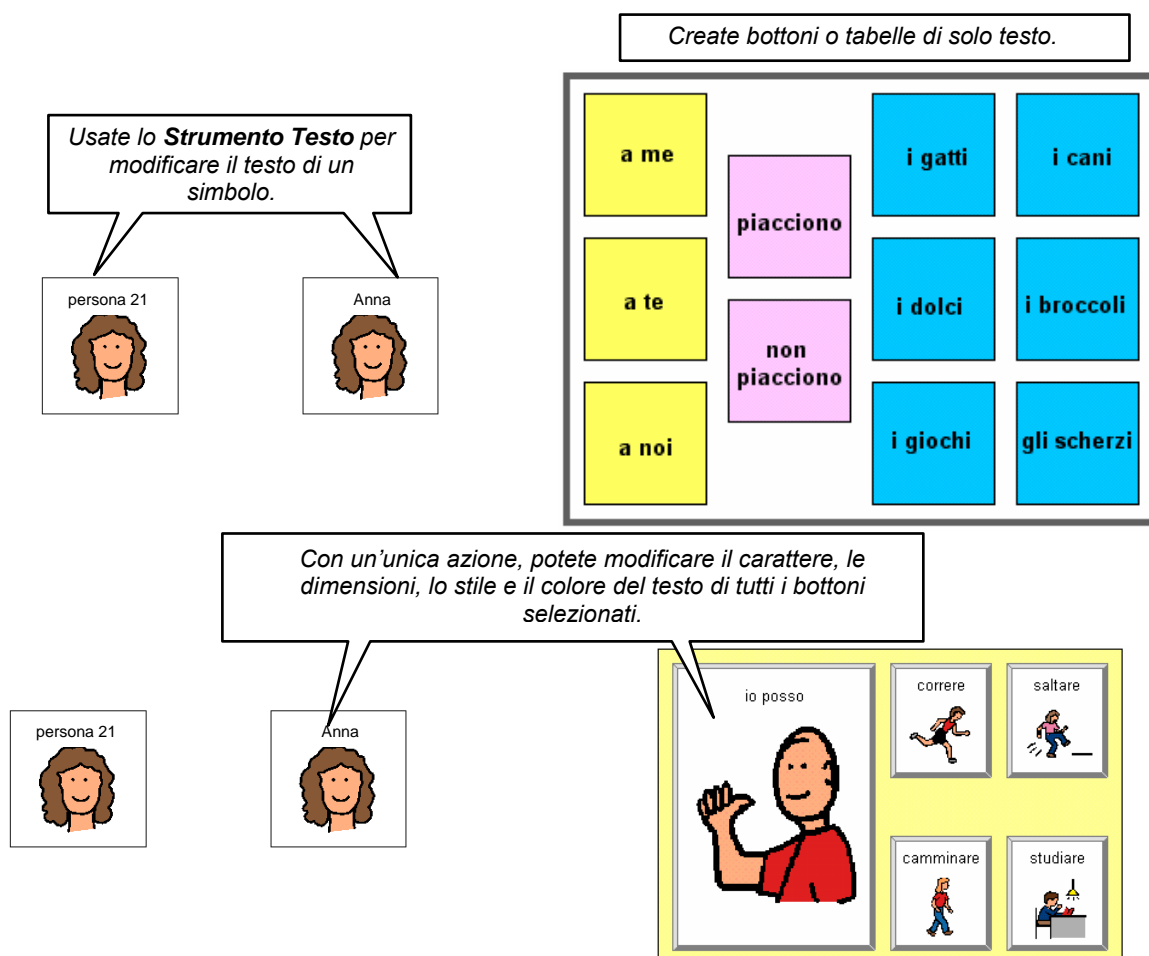
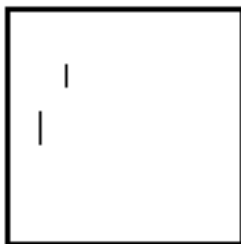
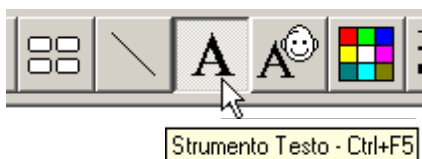
Le anteprime dei simboli appariranno sempre a colori, anche se avete impostato l’opzione **Usa Simboli in Bianco e Nero**.

Capitolo 3
Come Lavorare con il Testo Contenuto in un Bottone

Descrizione del Capitolo

Potete usare lo **Strumento Testo** e il menù **Testo** per modificare la stringa che compare sopra un simbolo oppure per inserire del testo direttamente in un bottone o sullo sfondo della tabella. Questo capitolo vi mostrerà come lavorare con il testo sulle vostre tabelle.

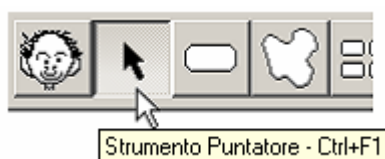
Verranno trattati i seguenti argomenti:

- Inserimento di testo con lo **Strumento Testo**;
- Modifica del nome del simbolo con lo **Strumento Testo**;
- Impostazione delle dimensioni, del tipo e dello stile del carattere del testo;
- Modifica delle impostazioni del testo su più bottoni
- Riposizionamento delle caselle di testo;
- Modifica del colore del testo;
- Modificare l’allineamento del testo.

Come Inserire Testo con lo Strumento Testo

Selezionate lo **Strumento Testo**.

Con il cursore a "I", fate click nel punto in cui volete che appaia il testo.

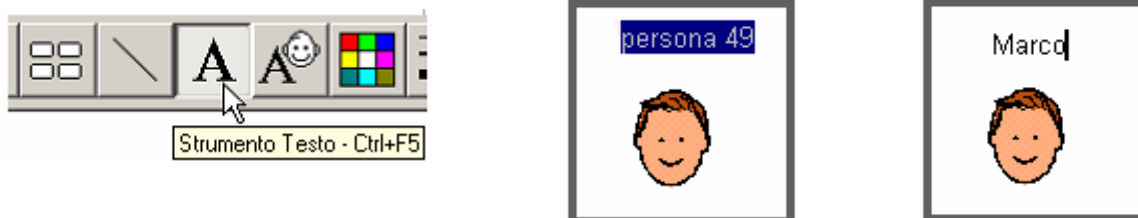
Il cursore lampeggiante indica la vostra posizione nello spazio del testo.

Digitate il testo desiderato.

Come Riposizionare le Caselle di Testo

Selezionate lo **Strumento Puntatore**.

Fate click e trascinate la casella di testo in una nuova posizione. Per spostare la casella di testo, potete anche usare i tasti con le frecce della tastiera standard.

Suggerimento: Potete anche fare click e trascinare la parte superiore o inferiore di una casella con più parole per dimensionare l'intera stringa di testo.

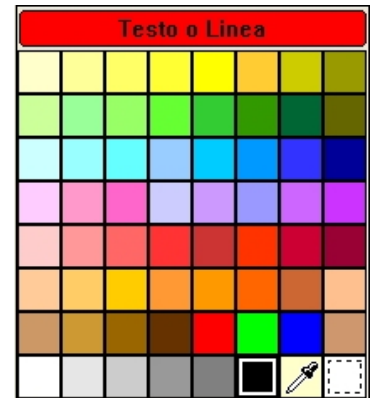
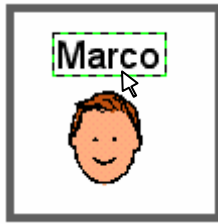
Come Modificare il Nome di un Simbolo con lo Strumento Testo

Selezionate lo **Strumento Testo**.

Fate click con il cursore a “I” sul testo da modificare e poi digitate il nuovo nome.

Strumento Testo - Ctrl+F5

Nota: La prima volta che fate click su una casella di testo con il cursore a “I”, verrà selezionata l’intera casella. Con un secondo click, verrà posizionato il cursore lampeggiante per l’inserimento del testo. Un doppio click seleziona, invece, una singola parola.

Suggerimento: Con il puntatore, fate click destro su qualsiasi stringa. Quindi, per modificare il testo, selezionate **Modifica Testo** dal menù contestuale che appare. Spostare il cursore a “I” fuori dal testo e fate di nuovo click destro per selezionare lo **Strumento Puntatore** e bloccare la modifica del testo.

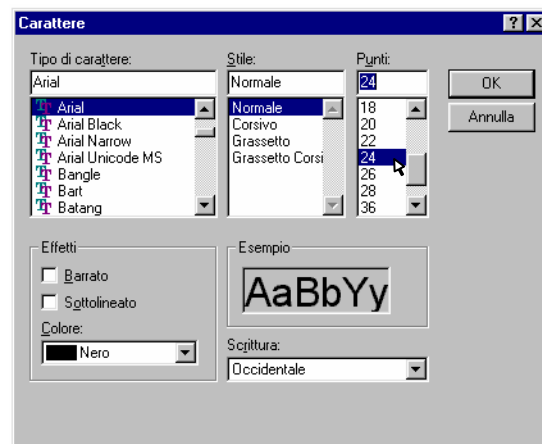
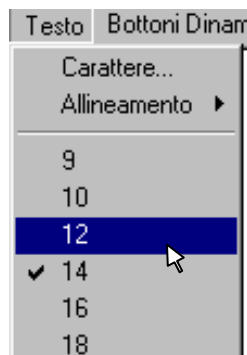
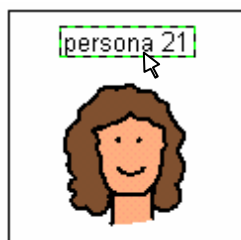
Come Modificare il Colore del Testo

Selezionate la casella di testo con lo **Strumento Testo** oppure con lo **Strumento Puntatore**.

Selezionate lo **Strumento Colore**.

Fate click sul colore desiderato nella tavolozza visualizzata.

Suggerimento: Potete modificare il colore del testo con lo **Strumento Puntatore** facendo click destro sul testo e selezionando il colore dal menù contestuale **Colore Testo**.

Suggerimento: Se volete impostare un colore personalizzato per il testo, usate lo strumento "Contagocce" facendo click su qualsiasi colore che appare nella vostra tabella. Per ulteriori dettagli, consultate il *Capitolo 7*.

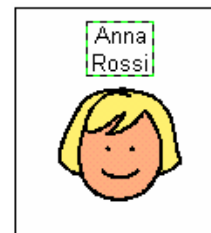
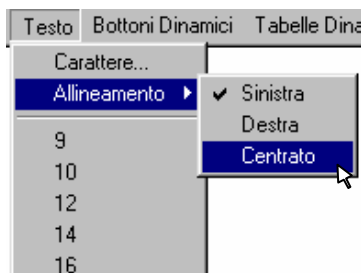
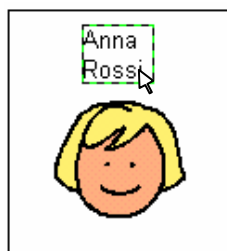
Come Impostare il Carattere, lo Stile e le Dimensioni del Testo

Selezionate la casella di testo con lo **Strumento Testo** oppure con lo **Strumento Puntatore**.

Le dimensioni del carattere possono essere impostate dal menù **Testo**.

Dal menù **Testo**, selezionate **Carattere** per modificare le impostazioni dello **Strumento Testo** oppure di una casella di testo selezionata.

Nota: Se volete cambiare il carattere, lo stile e le dimensioni del carattere predefinite, fate doppio click sullo **Strumento Testo**, quindi selezionate **Carattere** nel menù **Testo** ed effettuate, poi, le modifiche desiderate.

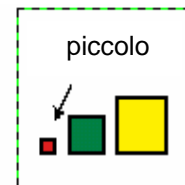
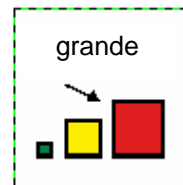
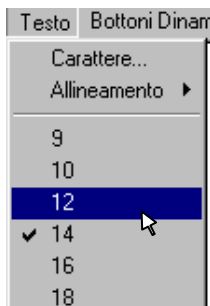
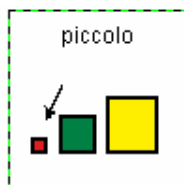
Suggerimento: Con la tastiera standard, potete aumentare o diminuire rapidamente le dimensioni del carattere di un punto per volta. Usate la combinazione di tasti **Ctrl +** "+" per aumentare le dimensioni, e **Ctrl +** "-" per diminuirle.

Come Modificare l'Allineamento del Testo

Selezionate il testo da modificare con lo **Strumento Testo** oppure con lo **Strumento Puntatore**.

Selezionate **Testo** > **Allineamento** e poi, dal sottomenù che appare, il tipo di allineamento desiderato. Nel nostro esempio è stata scelta l'opzione **Centrato**.

Il testo dell'esempio è ora centrato.

Suggerimento: Potete modificare l'allineamento del testo utilizzando lo **Strumento Puntatore**: fate click destro sul testo e selezionate l'opzione di allineamento desiderata dal sottomenù **Allineamento**.

Come Modificare le Impostazioni del Testo su Più Bottoni

Selezionate i bottoni dei quali volete modificare il testo.

Effettuate le modifiche desiderate nel menù **Testo**.

Il testo verrà modificato in tutti i bottoni selezionati.

Nota: Se state aumentando significativamente le dimensioni del testo sui vostri bottoni, esso potrebbe apparire dietro la parte superiore di alcuni simboli. Quindi, potrebbe essere necessario ridimensionare o riposizionare alcuni simboli all'interno dei rispettivi bottoni per evitare che il testo sia visualizzato soltanto in parte.

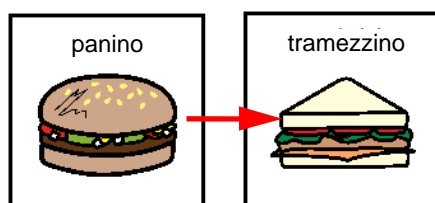
Capitolo 4
Come Lavorare con i Simboli su una Tabella

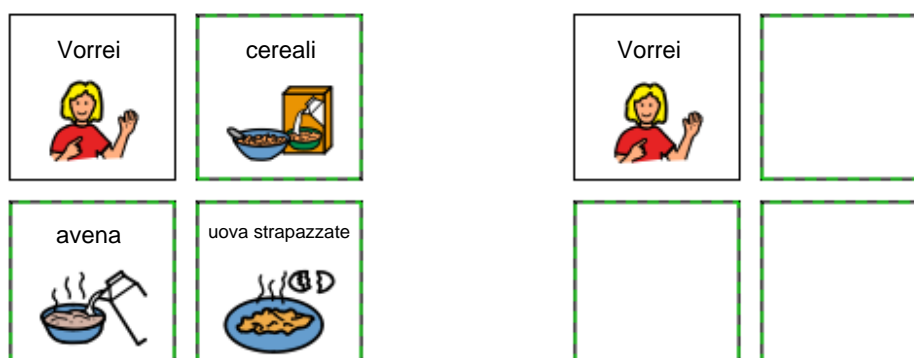
Descrizione del Capitolo

Il simbolo su di un bottone può essere facilmente e rapidamente sostituito, aggiunto, dimensionato, spostato o eliminato. In questo capitolo imparerete a lavorare con i simboli e a crearne di personalizzati.

Verranno trattati i seguenti argomenti:

- Sostituzione di un simbolo su un bottone;
- Dimensionamento e riposizionamento di un simbolo;
- Eliminazione di simboli e testo dai bottoni selezionati;
- Aggiunta di uno o più simboli su un bottone;
- Utilizzo di una parte di simbolo (Selezione Riquadro/Lasso).

Sostituite rapidamente il simbolo e il testo di un bottone.

Inserite più simboli in uno stesso bottone per creare un nuovo simbolo.

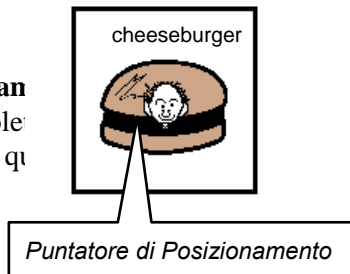
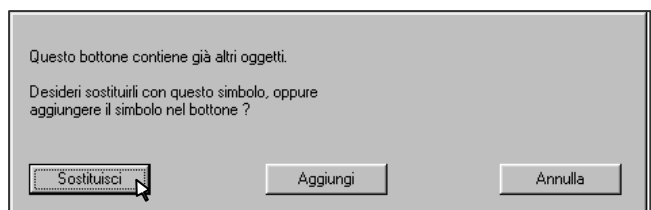
Eliminate rapidamente il contenuto dei bottoni selezionati.

Come Sostituire il Simbolo su un Bottone

1

Cercate un nuovo simbolo con lo **Strumento di Ricerca Simboli**.

Usando il **Puntatore di Posizionan** fate click sul bottone nel quale vole sostituire il simbolo esistente con qu nuovo.

Puntatore di Posizionamento

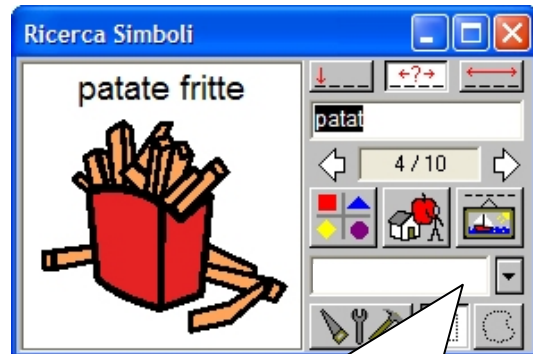
2

Fate click sul bottone **Sostituisci** per confermare la vostra scelta.

3

Il nuovo simbolo ed il relativo testo sostituiranno quello precedente.

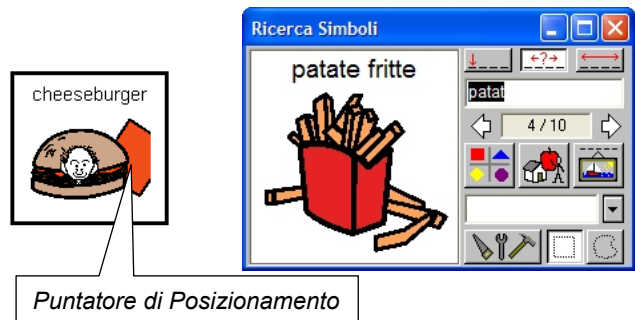
Come Aggiungere un Simbolo su un Bottone

1

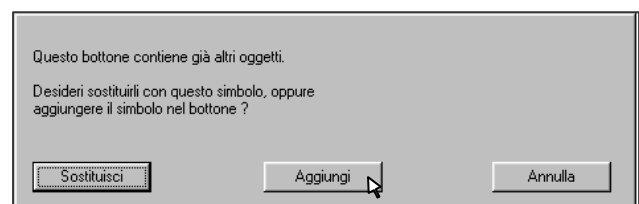
Cercate il simbolo che volete aggiungere.

Premete il tasto **Tab** sulla tastiera standard per spostarvi nella casella **Nomi Alternativi del Simbolo**. Quindi premete **Canc** oppure ← sulla tastiera standard per eliminare il testo del simbolo (dato che non vi occorre un ulteriore testo relativo al simbolo sul bottone).

Spazio per Nomi Alternativi del Simbolo*.*
Cancellate il testo che appare qui per eliminare temporaneamente il testo relativo al simbolo corrente.

2

Usando il **Puntatore di Posizionamento**, fate click sul bottone nel quale andrà inserito il simbolo selezionato oppure fate click e trascinate un riquadro che determinerà le dimensioni e la posizione del simbolo aggiuntivo.

Puntatore di Posizionamento

3

Fate click su **Aggiungi** per confermare l'inserimento del simbolo scelto nel bottone.

4

Il nuovo simbolo verrà così inserito nel bottone, davanti al simbolo già esistente.

Si attiverà automaticamente lo **Strumento Puntatore** e i simboli saranno pronti per essere dimensionati e riposizionati (a tal proposito, vedete la sezione seguente).

Come Dimensionare e Riposizionare un Simbolo

1

Selezionate il simbolo da dimensionare.

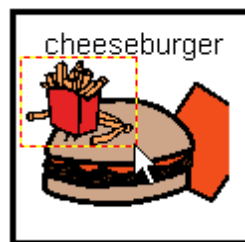
Nota: nel caso di più simboli su ciascun bottone, il primo click seleziona il simbolo che si trova davanti, il secondo click seleziona il secondo, e così via.

2

Spostate il puntatore su un punto qualsiasi della linea tratteggiata che indica la selezione. Il puntatore assumerà la forma di una freccia doppia.

3

Fate click e trascinate l'angolo in basso a destra per dimensionare il simbolo secondo le vostre esigenze.

Suggerimento: Per mantenere inalterate le proporzioni del simbolo, mentre effettuate il trascinamento tenete premuto il tasto **Shift** della tastiera standard.

Suggerimento: Se il simbolo risulta deformato in seguito al ridimensionamento, fate click destro sul simbolo e selezionate **Ripristina Proporzioni** per far tornare il simbolo alle sue proporzioni originarie.

4

Se necessario, spostate il puntatore sul simbolo, quindi fate click e trascinate per riposizionarlo.

Suggerimento: Potete modificare l'ordine in cui i simboli sono stati incollati sul bottone selezionando il simbolo e, poi, dal menù **Visualizza**, l'opzione **Porta indietro**.

Come Utilizzare una Parte di un Simbolo (Selezione Riquadro/Lasso)

1

Come Selezionare una Parte di Simbolo

Fate click sul bottone **Selezione Riquadro** o **Lasso** e, poi, fate click e trascinate per selezionare la parte desiderata di un simbolo.

*Selezionate un'area rettangolare del simbolo con il bottone **Selezione Riquadro**.*

*Selezionate un'area a mano libera del simbolo con il bottone **Selezione Lasso**.*

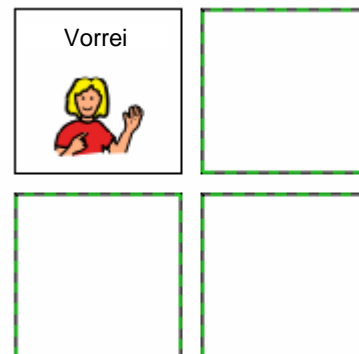
2

Come Posizionare la Parte di Simbolo Selezionata

Bottone completato (dopo aver dimensionato e riposizionato i simboli)

Per inserire la parte di simbolo selezionata all'interno di un bottone, potete fare click con il **Puntatore di Posizionamento** oppure premere **Invio** sulla tastiera standard. Per impostare la posizione e le dimensioni della parte di simbolo selezionata all'interno del bottone, potete fare click e trascinare un riquadro utilizzando il **Puntatore di Posizionamento**.

Per sapere come salvare in **Ricerca Simboli** un nuovo simbolo da voi realizzato, consultate il *Capitolo 8*.

Come Eliminare Simboli e Testo dai Bottoni Selezionati

Selezionate i bottoni dai quali volete eliminare testo e simboli.

Selezionate **Vuota** dal menù **Modifica** oppure fate click destro su uno dei bottoni e, dal menù contestuale che appare, selezionate **Azzera Bottoni** > **Contenuto**.

I bottoni vuoti sono ora pronti per l'inserimento di nuovi simboli.

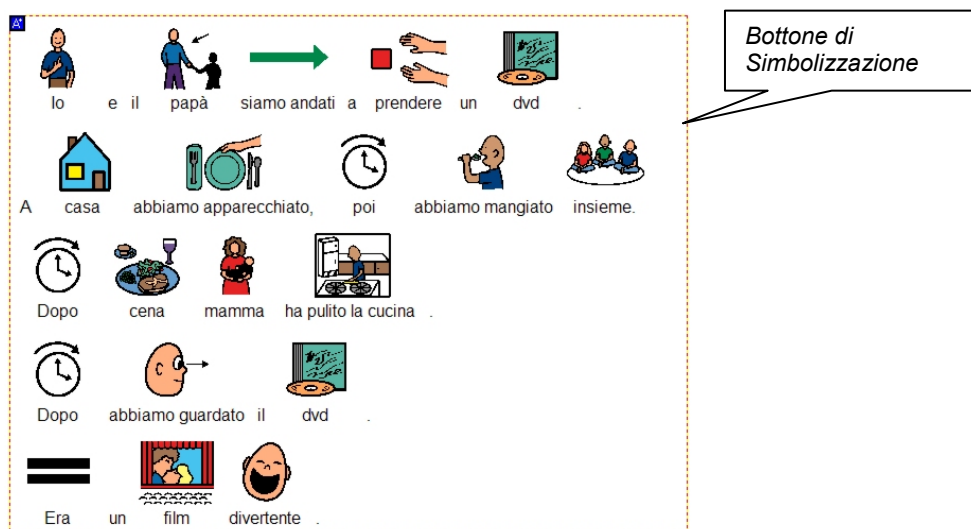
Capitolo 5
Come Lavorare con i Bottoni di Simbolizzazione

Descrizione del Capitolo

I Bottoni di Simbolizzazione costituiscono un metodo alternativo per creare frasi, racconti, strisce con istruzioni e altri materiali e ausili educativi supportati da simboli appropriati. Mentre il testo viene inserito in un Bottone di Simbolizzazione, sopra (o sotto) ogni parola appaiono i relativi simboli.

Come descritto più avanti, in prima battuta possono essere simbolizzate soltanto le parole associate ai simboli e non tutte le eventuali varianti grammaticali. Ad esempio, verranno simbolizzate le parole **mela**, **bello** e **andare**, ma non **mele**, **bella** e **vado**. Ai simboli dei sostantivi è normalmente associata la parola al singolare; gli aggettivi sono al maschile singolare, mentre dei verbi il programma conosce solo la forma all'infinito.

In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

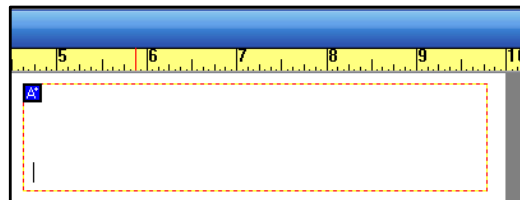
- Creazione di un Bottone di Simbolizzazione;
- Modifica del testo di simbolizzazione;
- Modifica del simbolo relativo ad una coppia parola-simbolo;
- Creazione di nuove coppie parola-simbolo;
- Modifica di una coppia parola-simbolo predefinita;
- Modifica del testo di una coppia parola-simbolo;
- Modifica della posizione del testo;
- Modifica dei bordi del bottone;
- Modifica delle dimensioni del testo e del simbolo;
- Impostazione delle Opzioni Simboli Istantanei;
- Lettura con Evidenziatore (*Boardmaker with SD Pro*).

*Utilizzando lo **Strumento Bottone Simbolizza**, potete creare rapidamente attività di apprendimento supportate da simboli come, ad esempio, quella riportata nella figura qui sopra. I simboli appariranno automaticamente mentre voi digitate il testo.*

Come Creare un Bottone di Simbolizzazione

1

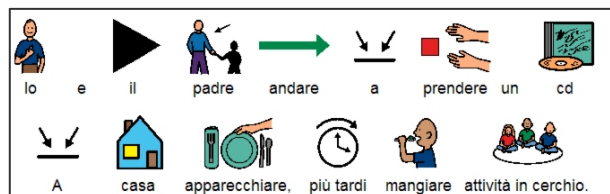
Selezionate lo **Strumento Bottone Simbolizza** nella Barra degli Strumenti.

2

Fate click nel punto dello sfondo in cui volete iniziare a scrivere.

Un nuovo Bottone di Simbolizzazione si estenderà da quel punto fino al margine destro della tabella. Potrete regolare la larghezza del bottone successivamente. L’altezza di un Bottone di Simbolizzazione è determinata automaticamente dalle impostazioni del testo e dei simboli in esso inclusi.

Suggerimento: Fate click e, con lo **Strumento Bottone Simbolizza**, effettuate un trascinamento orizzontale per impostare la larghezza iniziale del Bottone di Simbolizzazione.

3

Iniziate a digitare il testo all’interno del nuovo Bottone di Simbolizzazione. Se esiste una corrispondenza valida tra parola e simbolo, non appena avrete completato ogni parola, apparirà il relativo simbolo.

Quando il testo raggiunge l’estremità destra del bottone, il programma va a capo automaticamente. Potete spostarvi su una nuova riga in qualsiasi momento utilizzando il tasto **Invio**. Non esiste un limite alla quantità di testo che potete scrivere all’interno di un Bottone di Simbolizzazione. Tuttavia, le dimensioni della vostra tabella limitano ciò che potete vedere visualizzato sullo schermo.

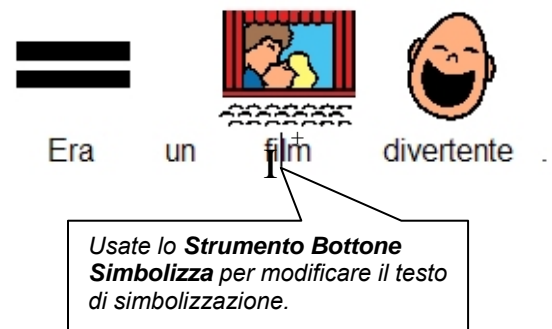
Suggerimento: Per accedere ai simboli associati a locuzioni che includono più parole (come ad esempio “attività in cerchio”), dovrete digitare “attività_in_cerchio”. Il trattino basso (“_”) che apparirà come uno spazio, impedisce al programma di attribuire un simbolo alla prima parola della locuzione.

Nota: Ad un Bottone di Simbolizzazione potete applicare le opzioni relative all’aspetto grafico dei bottoni standard, quali lo spessore e il colore del bordo, il colore di sfondo e i bordi tridimensionali con ombreggiatura.

Come Modificare il Testo di Simbolizzazione

1

Selezionate lo **Strumento Bottone Simbolizza** e fate click sul testo che desiderate modificare. Il Bottone di Simbolizzazione funzionerà come un semplice editor di testo.

Suggerimento: Per modificare il testo, fate click destro su un Bottone di Simbolizzazione e, dal menù contestuale che appare, selezionate lo **Strumento Bottone Simbolizza**.

2

Una volta posizionato il puntatore, è possibile inserire e cancellare il testo, come con qualsiasi programma di videoscrittura. Spostatevi all'interno del testo riposizionando il puntatore oppure utilizzando i tasti con le frecce.

Nota: Anche se per selezionare il testo potete servirvi delle tecniche standard dei programmi di videoscrittura (ad esempio, facendo click e trascinando le lettere che volete selezionare), la vostra selezione non può includere più coppie parola-simbolo.

Non potete fare click e trascinare per selezionare più parole.

3

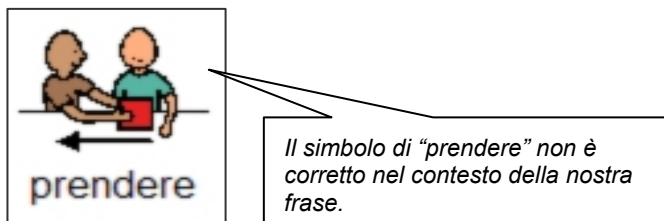
Il programma provvederà automaticamente a risimbolizzare il testo mentre viene cambiato.

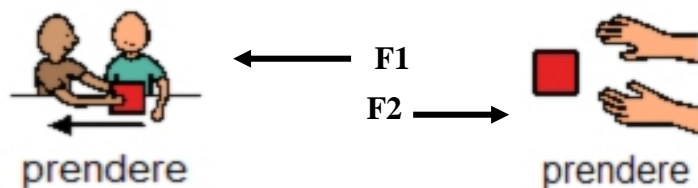
Se volete evitare la risimbolizzazione automatica del testo, tenete premuto il tasto **Alt** mentre digitate. Per ulteriori informazioni, vedete il paragrafo successivo *Come Modificare il Testo di una Coppia Parola-Simbolo*.

4

Per inserire nuovo testo, fate click tra due coppie parola-simbolo.

Come Modificare il Simbolo di una Coppia Parola-Simbolo

Il programma, per determinare il simbolo che apparirà per primo quando viene digitata una parola, si avvale di coppie parola-simbolo predefinite e di ricerche nelle librerie di simboli. Il primo simbolo che appare non sarà sempre quello più adatto al significato della parola digitata. In questo caso, potete scorrere manualmente i simboli alternativi (cioè tutti i simboli associati alla parola).

Uso dei Tasti F1 e F2

Con lo **Strumento Bottone Simbolizza**, fate click sulla parola o sul simbolo che volete modificare. Quindi, premete i tasti **F2** o **F1** per scorrere avanti o indietro i simboli alternativi associati alla parola. Ciò è possibile anche per l'ultima parola che avete digitato.

- **OPPURE** -

Uso della Finestra di Dialogo Liste di Simbolizzazione

Con lo **Strumento Bottone Simbolizza** selezionato, fate doppio click sul simbolo (non sulla parola) che volete cambiare. Apparirà la finestra di dialogo **Liste di Simbolizzazione**.

Fate click sul simbolo corretto e poi su **OK**.

Suggerimento: Facendo doppio click sul simbolo appropriato, questo sarà selezionato automaticamente e si chiuderà la finestra di dialogo **Liste di Simbolizzazione**.

Suggerimento: La finestra di dialogo **Liste di Simbolizzazione** può essere aperta anche selezionando una parola e premendo il tasto **Esc**.

Nota: Questa modifica del simbolo viene applicata alla parola soltanto nel caso specifico. Se volete che questo simbolo diventi la nuova impostazione predefinita per la parola, fate click sul bottone **Simbolo Principale**. Per ulteriori dettagli, fate riferimento al paragrafo *Come Modificare una Coppia Parola-Simbolo Predefinita*, nelle pagine successive.

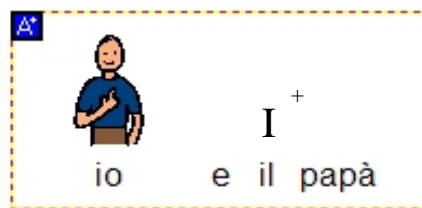
Come Creare una Nuova Coppia Parola-Simbolo

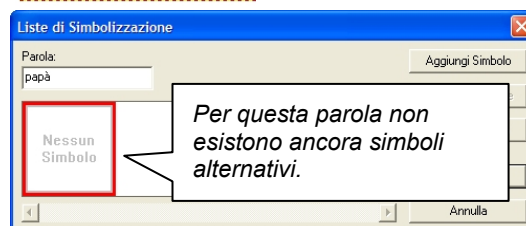
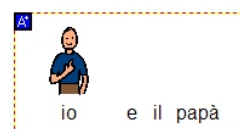
Nelle librerie di simboli in dotazione con il programma e nelle librerie eventualmente acquistate in supplemento ai PCS, avete accesso a moltissimi simboli PCS, ma incontrerete parole alle quali non è associato alcun simbolo. Ciò accade soprattutto nel caso di nomi, luoghi e altri nomi propri. In questi casi, potete creare manualmente una nuova coppia parola-simbolo.

Non esiste alcun simbolo associato alla parola "papà". Dovrete quindi creare una nuova coppia parola-simbolo.

1

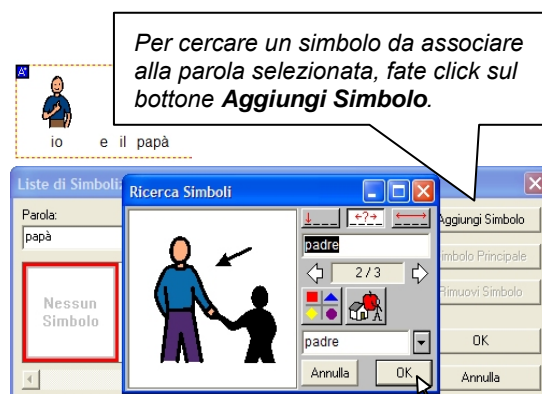
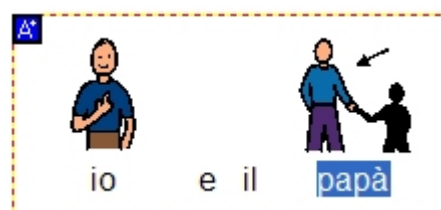
Utilizzando lo **Strumento Bottone Simbolizza**, fate doppio click sopra la parola (nell'area in cui dovrebbe apparire il simbolo) per aprire la finestra di dialogo **Liste di Simbolizzazione**.

Suggerimento: La finestra di dialogo **Liste di Simbolizzazione** può essere aperta anche selezionando una parola e premendo il tasto **Esc**.

Per creare una nuova coppia parola-simbolo, fate doppio click su una parola.

2

Fate click sul bottone **Aggiungi Simbolo**. Si aprirà così una versione speciale della finestra di **Ricerca Simboli**.

Cercate il simbolo che volete associare alla parola selezionata (mostrata nello spazio **Parola**).

Quando avete trovato il simbolo appropriato, fate click su **OK**.

3

Il simbolo di "padre" è ora associato alla parola "papà". Fate click su **OK**. Il nuovo simbolo che avete appena associato alla parola apparirà nel Bottone di Simbolizzazione. Il programma memorizzerà questa nuova coppia parola-simbolo per utilizzarla anche in futuro.

Suggerimento: Potete importare fotografie in **Ricerca Simboli** in modo che siano utilizzabili nei Bottoni di Simbolizzazione. Il(i) nome(i) che fornite alle foto determinerà l'abbinamento automatico parola-simbolo.

Come Modificare una Coppia Parola-Simbolo Predefinita

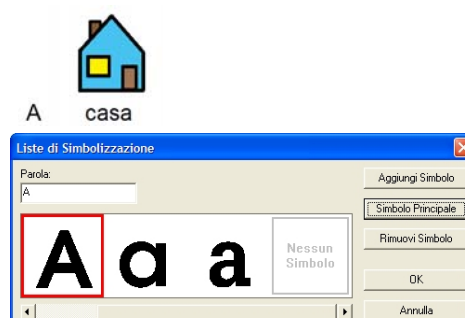
Può accadere che vogliate cambiare la coppia parola-simbolo predefinita per utilizzare un simbolo o un'immagine più adatta oppure che vogliate definire l'impostazione predefinita affinché il simbolo non appaia. Queste azioni sono possibili dalla finestra di dialogo **Liste di Simbolizzazione**.

In questo caso, ad esempio, potreste voler cambiare la coppia parola-simbolo predefinita in modo che non appaia nessun simbolo per la parola "a" oppure che compaia il simbolo più appropriato per la parola "casa".

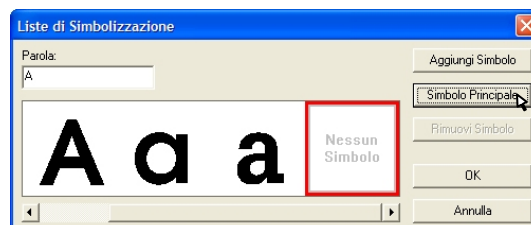
1

Con lo **Strumento Bottone Simbolizza**, fate doppio click sul simbolo per modificare la coppia parola-simbolo. Si aprirà così la finestra di dialogo **Liste di Simbolizzazione**.

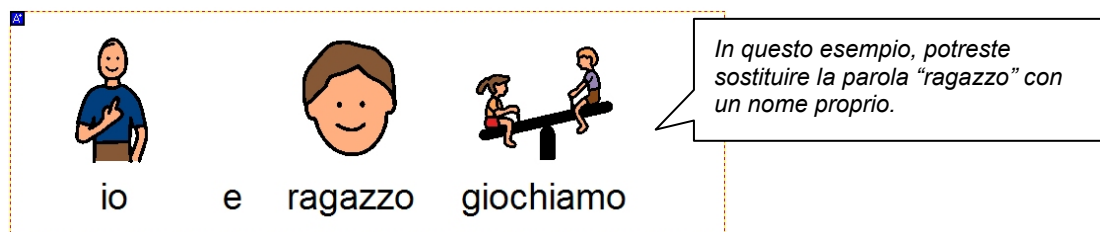
Simboli che sono già associati alla parola.

2

Fate click sul simbolo che volete diventi il nuovo simbolo predefinito e poi fate click sul bottone **Simbolo Principale**.

Nell'elenco dei simboli disponibili, selezionate la voce **Nessun Simbolo** per evitare che il programma visualizzi un simbolo per la parola.

Fate click su **OK** per salvare le modifiche.

Nota: Per rimuovere un simbolo alternativo dall'elenco ed evitare così che venga visualizzato quando premete i tasti **F1** o **F2** per scorrere le varie coppie parola-simbolo, usate il bottone **Rimuovi Simbolo**.

Come Modificare il Testo di una Coppia Parola-Simbolo

È possibile apportare delle modifiche temporanee a parole e locuzioni in coppie parola-simbolo esistenti, utilizzando una combinazione di tasti di scelta rapida, oppure la finestra di dialogo **Liste di Simbolizzazione**.

Nota: Le modifiche al testo di una coppia parola-simbolo sono temporanee e si applicano soltanto a quella coppia parola-simbolo specifica.

Suggerimento: Nel caso di persone, luoghi o cose particolari, potete importare delle fotografie in **Ricerca Simboli** rendendole così utilizzabili nei Bottoni di Simbolizzazione. Il(i) nome(i) che fornite alle foto determinerà l'abbinamento automatico parola-simbolo.

Uso della Finestra di Dialogo Liste di Simbolizzazione

Usando lo **Strumento Bottone Simbolizza**, fate doppio click sul simbolo associato alla parola da cambiare.

Digitate la nuova parola o locuzione nello spazio **Parola**. Quando avete finito, fate click su **OK**.

- **OPPURE** -

Uso del Tasto ALT

Con lo **Strumento Bottone Simbolizza**, selezionate la parola che volete cambiare.

Tenendo premuto il tasto **Alt**, digitate il nuovo testo per il simbolo. Se tenete premuto il tasto **Alt**, il programma non cercherà di risimbolizzare il testo.

Quando avete finito, fate click su un punto qualsiasi del Bottone di Simbolizzazione.

Come Modificare la Posizione del Testo

Il testo all'interno di un Bottone di Simbolizzazione può apparire sopra oppure sotto i simboli.

Nota: Questa modifica riguarderà soltanto il bottone corrente. Per modificare la posizione del testo di tutti i Bottoni di Simbolizzazione che creerete in seguito, assicuratevi che non sia selezionato nessun elemento e, quindi, modificate l'impostazione selezionando il menù **Modifica** > **Opzioni Simboli Istantanei**.

Come Regolare il Bordo del Bottone di Simbolizzazione

Non è raro che tra il bordo destro di un Bottone di Simbolizzazione e il suo contenuto vi sia uno spazio. Il bordo può essere regolato manualmente oppure utilizzando l'opzione **Adatta Bordi** (menù contestuale). Ogni opzione disponibile produce un risultato leggermente diverso.

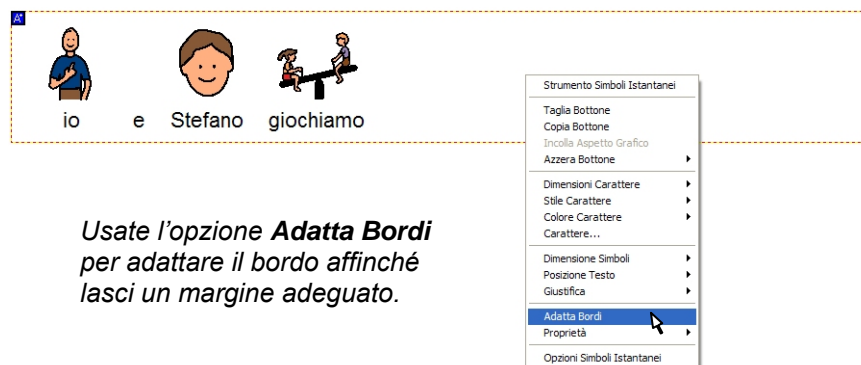
Dopo aver digitato il testo, appare uno spazio tra il testo e il bordo destro della tabella. Regolate il bordo destro per migliorare l'aspetto grafico del Bottone di Simbolizzazione.

Dimensionamento Manuale

Utilizzando lo **Strumento Puntatore**, fate click e trascinate il bordo sinistro o destro per dimensionare il Bottone di Simbolizzazione. Modificando la larghezza del Bottone, il testo e i simboli in esso contenuti non verranno modificati. L'altezza del bottone verrà invece modificata per adattarsi al suo contenuto.

------------------------------ **OPPURE** ------------------------------

Adatta Bordi

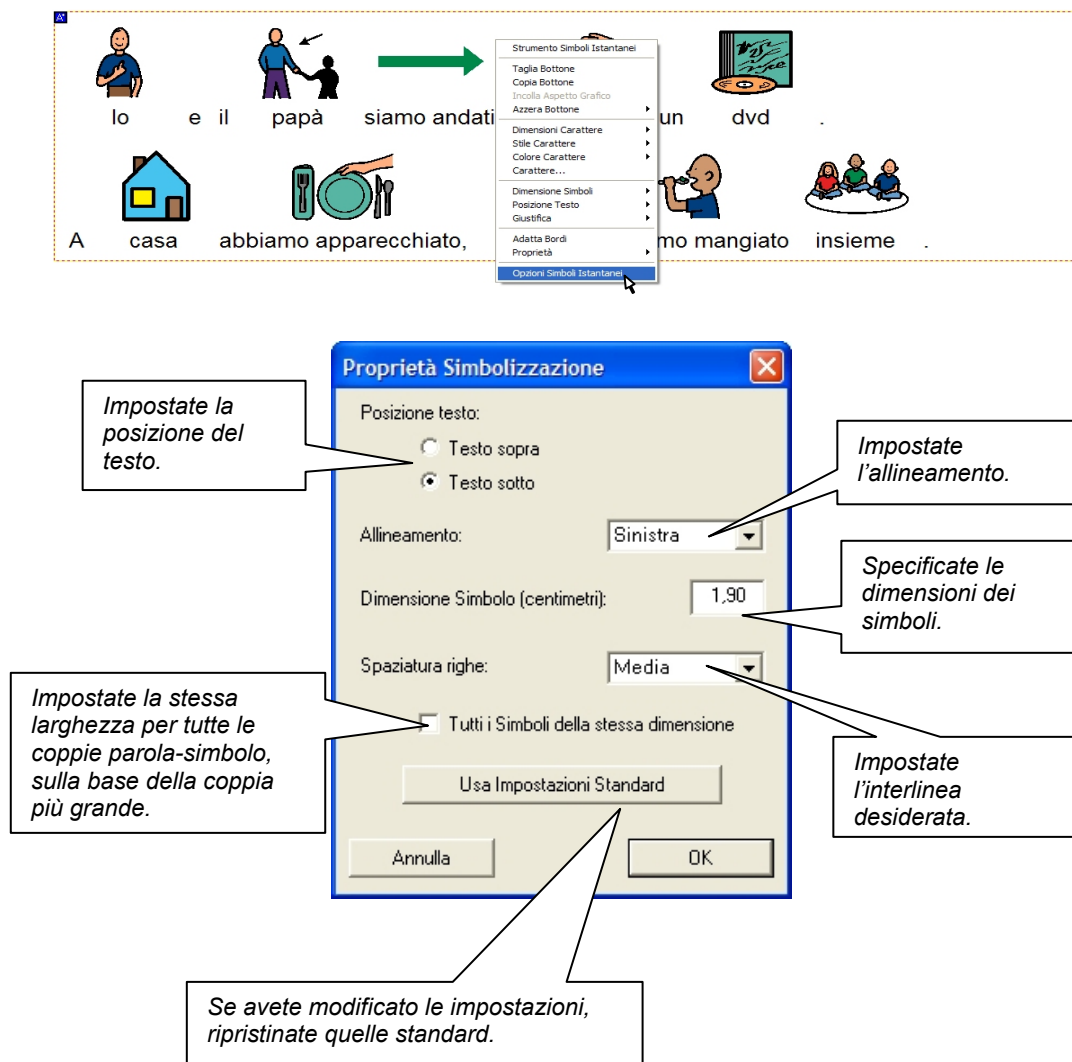
Fate click destro sul Bottone di Simbolizzazione e, dal menù contestuale che appare, selezionate **Adatta Bordi**. Così facendo, il bordo sarà adattato in modo da lasciare un margine adeguato intorno agli oggetti in esso contenuti. Questa opzione non modificherà il bordo superiore o inferiore del bottone.

*Usate l'opzione **Adatta Bordi** per adattare il bordo affinché lasci un margine adeguato.*

Come Modificare le Dimensioni del Testo e dei Simboli

*Per modificare le impostazioni del carattere del testo, fate click destro sul **Bottone di Simbolizzazione**.*

Come nel caso di qualsiasi testo, potete modificare le dimensioni, il colore, lo stile e l'allineamento del testo contenuto in un Bottone di Simbolizzazione. Potete accedere a tutte queste impostazioni dal menù contestuale che si apre facendo click destro sul Bottone di Simbolizzazione. Molte di queste opzioni sono disponibili anche nel menù **Testo**.

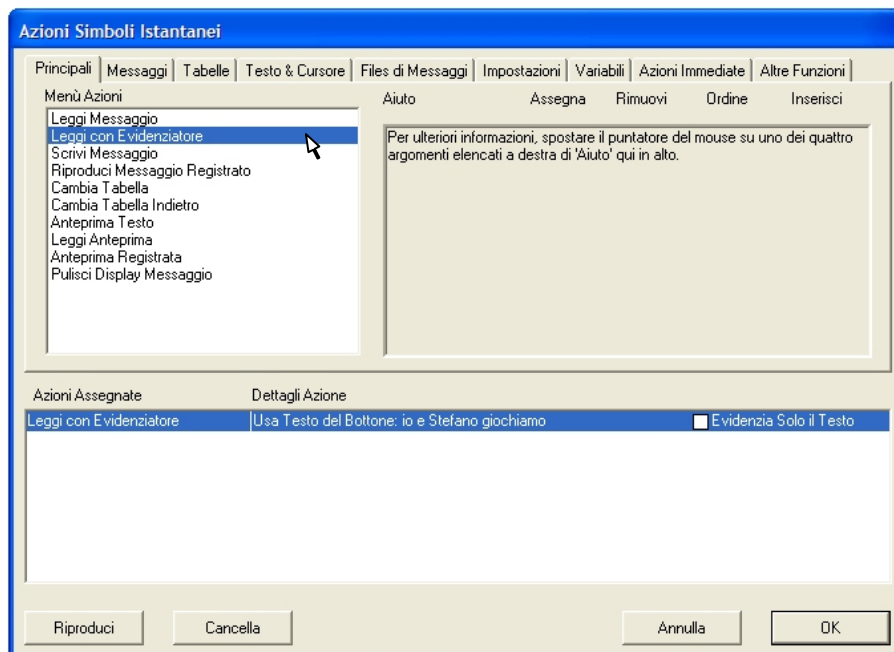
Come Impostare le Opzioni Simboli Istantanei

Un semplice metodo per impostare le opzioni relative al Bottone di Simbolizzazione consiste nell'uso della finestra di dialogo **Proprietà Simbolizzazione** (si apre selezionando **Opzioni Simboli Istantanei**).

Nota: Alcune delle **Opzioni Simboli Istantanei** più comunemente usate sono disponibili direttamente dal menù contestuale. Tuttavia, questa finestra di dialogo include tutte le opzioni disponibili per i Bottoni di Simbolizzazione.

Nota: Potete impostare le vostre opzioni predefinite personalizzate per i Bottoni di Simbolizzazione selezionando il menù **Modifica** > **Opzioni Simboli Istantanei** e modificando i valori predefiniti. Potete ripristinare le impostazioni predefinite originarie per i Bottoni di Simbolizzazione selezionando il menù **Modifica** > **Opzioni Simboli Istantanei** e facendo click su **Usa Impostazioni di Fabbrica**.

Lettura con Evidenziatore

In *Boardmaker with Speaking Dynamically Pro*, potete impostare la lettura in voce dei Bottoni di Simbolizzazione. Ogni coppia parola-simbolo, mentre viene letta in voce, sarà evidenziata.

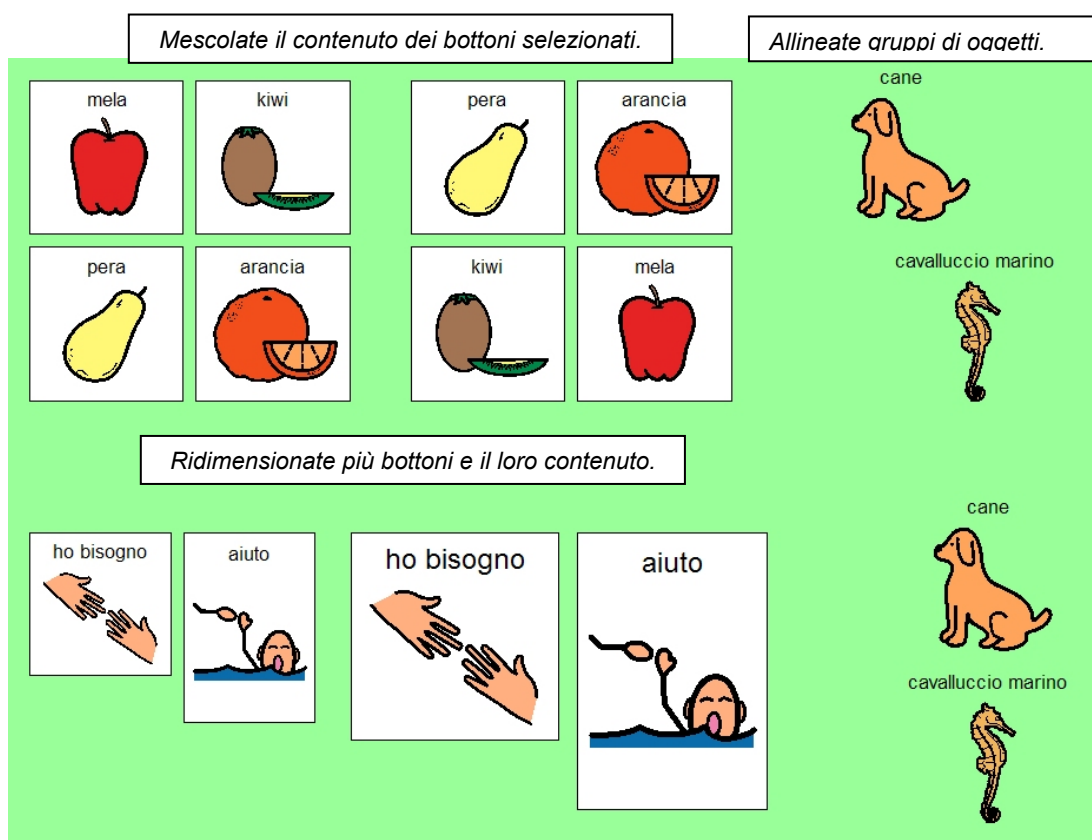
Fate doppio click sul Bottone di Simbolizzazione e selezionate l'azione **Leggi con Evidenziatore** nella categoria delle azioni **Principali** nella finestra di dialogo che appare. Con l'impostazione predefinita, l'intera coppia parola-simbolo, mentre viene letta, sarà evidenziata. Se volete che venga evidenziato soltanto il testo, selezionate la casella **Evidenzia Solo il Testo**.

Nota: Questa funzione è disponibile soltanto per i Bottoni di Simbolizzazione.

Capitolo 6
Come Lavorare Sull'Aspetto Grafico delle Tabelle

Descrizione del Capitolo

Il programma include una gamma di utili funzioni che permettono di modificare facilmente l'aspetto grafico di una tabella cambiando, in modo rapido, le dimensioni e la disposizione del contenuto dei bottoni, allineando e centrando simboli e testo.

In questo capitolo, verranno trattati i seguenti argomenti:

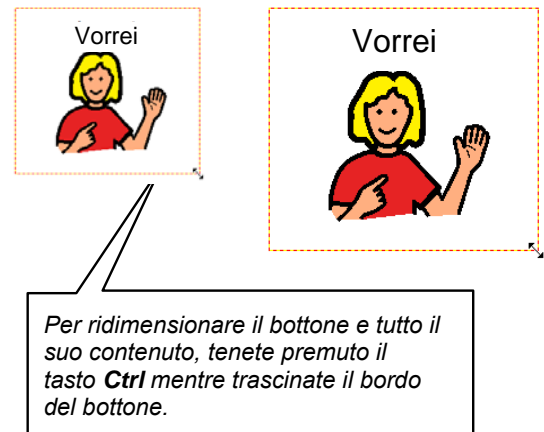
- Ridimensionamento di singoli bottoni e del loro contenuto;
- Scambio del contenuto e dell'aspetto dei bottoni;
- Blocco di immagini e simboli sullo sfondo;
- Ridimensionamento di più bottoni;
- Modifica dell'ordine dei bottoni.

Come Ridimensionare Singoli Bottoni e il Loro Contenuto

Come ridimensionare tutti gli elementi di un bottone

Selezionate il bottone da ridimensionare, quindi spostate il puntatore sopra un punto qualsiasi del bordo tratteggiato del bottone. Il puntatore assumerà la forma di freccia doppia.

Tenendo premuto il tasto **Ctrl**, fate click e trascinate il bordo del bottone per ridimensionare il bottone e tutto il suo contenuto.

Suggerimento: Per mantenere le proporzioni del bottone, mentre effettuate il trascinamento, tenete premuti contemporaneamente i tasti **Shift** e **Ctrl**.

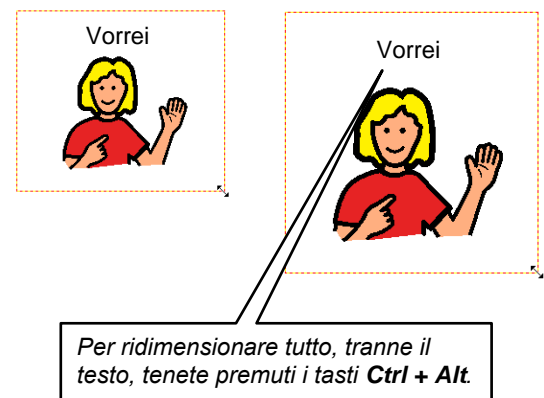
*Per ridimensionare il bottone e tutto il suo contenuto, tenete premuto il tasto **Ctrl** mentre trascinate il bordo del bottone.*

- - - - - - - - - - - - - - - - - OPPURE - - - - - - - - - - - - - - - - -

Come ridimensionare tutti gli elementi di un bottone ad eccezione del testo

Selezionate il bottone da ridimensionare, quindi spostate il puntatore sopra un punto qualsiasi del bordo tratteggiato del bottone. Il puntatore assumerà la forma di freccia doppia.

Tenendo premuti i tasti **Ctrl** e **Alt**, fate click e trascinate il bordo del bottone per ridimensionare bottone, linee e simboli.

Suggerimento: Per mantenere le proporzioni del bottone ma lasciare invariate le dimensioni del carattere del testo, mentre effettuate il trascinamento tenete premuti contemporaneamente i tasti **Shift**, **Ctrl** e **Alt**.

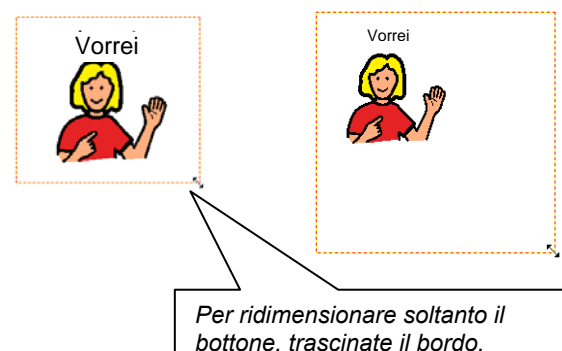
*Per ridimensionare tutto, tranne il testo, tenete premuti i tasti **Ctrl + Alt**.*

- - - - - - - - - - - - - - - - - OPPURE - - - - - - - - - - - - - - - - -

Come ridimensionare soltanto il bottone

Selezionate il bottone da ridimensionare.

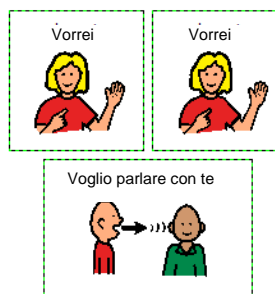
Spostate il puntatore sopra qualsiasi punto del bordo tratteggiato del bottone. Il puntatore assumerà la forma di freccia doppia.

Fate click e trascinate per ridimensionare soltanto il bottone e non il suo contenuto.

Per ridimensionare soltanto il bottone. trascinate il bordo.

Come Ridimensionare Più Bottoni

1

Si possono ridimensionare contemporaneamente più bottoni di una stessa tabella, utilizzando gli stessi metodi descritti per il dimensionamento di singoli bottoni.

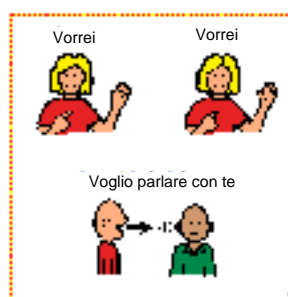
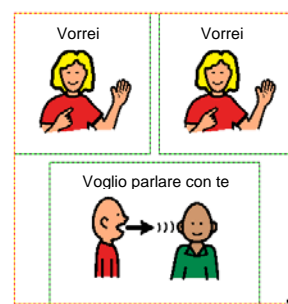
Selezionate i bottoni da ridimensionare (usate lo **Strumento Puntatore** mentre tenete premuto il tasto **Shift**, oppure fate click sullo sfondo e trascinate un riquadro che arrivi ad includere tutti i bottoni).

Selezionate i bottoni da dimensionare.

2

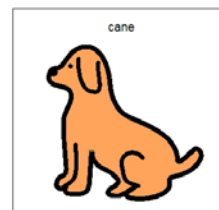
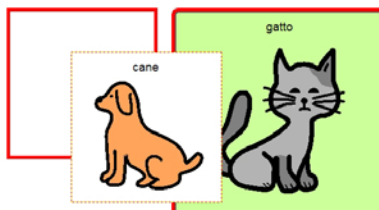
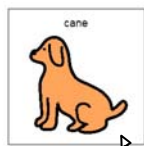
Premete il tasto **Ctrl**. Intorno a tutti i bottoni selezionati apparirà un bordo rosso tratteggiato.

Tenendo premuto il tasto **Ctrl**, fate click e trascinate il bordo rosso tratteggiato intorno ai bottoni selezionati per ridimensionarli insieme a tutto il loro contenuto.

Per ridimensionare bottoni, simboli e linee lasciando invariate le dimensioni del carattere del testo, mentre fate click ed effettuate il trascinamento, tenete premuti contemporaneamente i tasti **Ctrl** e **Alt**.

Nota: Come nel caso del ridimensionamento dei bottoni singoli, per mantenere le proporzioni, tenete premuto il tasto **Shift**.

*Bottoni ridimensionati tenendo premuto il tasto **Ctrl**. Il testo viene ridimensionato.*

*Bottoni ridimensionati tenendo premuti i tasti **Ctrl + Alt**. Il testo non viene ridimensionato.*

Come Invertire il Contenuto e l'Aspetto Grafico di due Bottoni

Il contenuto dei bottoni (simboli, testo e linee) e il relativo aspetto grafico (colore del bottone, del bordo, spessore del bordo, ecc.) possono essere facilmente invertiti tra un bottone e un altro. Se i bottoni hanno dimensioni diverse, il contenuto sarà adattato alle dimensioni del bottone di destinazione.

Usando lo **Strumento Puntatore**, selezionate il primo bottone da invertire.

Tenendo premuti i tasti **Shift** e **Alt**, fate click e trascinate il bottone selezionato davanti al bottone con cui volete effettuare lo scambio.

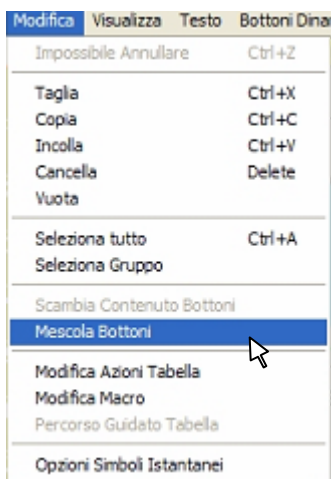
I bottoni invertiranno così le rispettive posizioni. Ogni bottone verrà adattato in base alle dimensioni dell'altro, ma manterrà il proprio aspetto grafico.

Nota: Potete anche invertire bottoni selezionando il menù **Modifica** > **Scambia Contenuto Bottoni**. Entrambi i bottoni devono essere selezionati prima (tenete premuto il tasto **Shift** e fate click su ciascun bottone).

Nota: Per gli utenti di *Boardmaker with Speaking Dynamically Pro*, saranno invertite anche tutte le azioni dei bottoni ad essi associate.

Suggerimento: Se volete invertire soltanto l'aspetto grafico (colore del bottone e del bordo) di due bottoni, ma non i rispettivi contenuti, potete copiare il bottone e utilizzare l'opzione **Incolla Aspetto Grafico** (fate riferimento agli **Argomenti della Guida** del programma, nel menù **Aiuto**).

Come Cambiare l’Ordine dei Bottoni

Il contenuto (simboli, testo e linee) e l’aspetto grafico (colore del bottone, del bordo, spessore del bordo, ecc.) di più bottoni di una tabella possono essere mescolati facilmente tra loro utilizzando l’opzione **Mescola Bottoni** dal menù **Modifica**.

Con lo **Strumento Puntatore**, selezionate tutti i bottoni che desiderate mescolare.

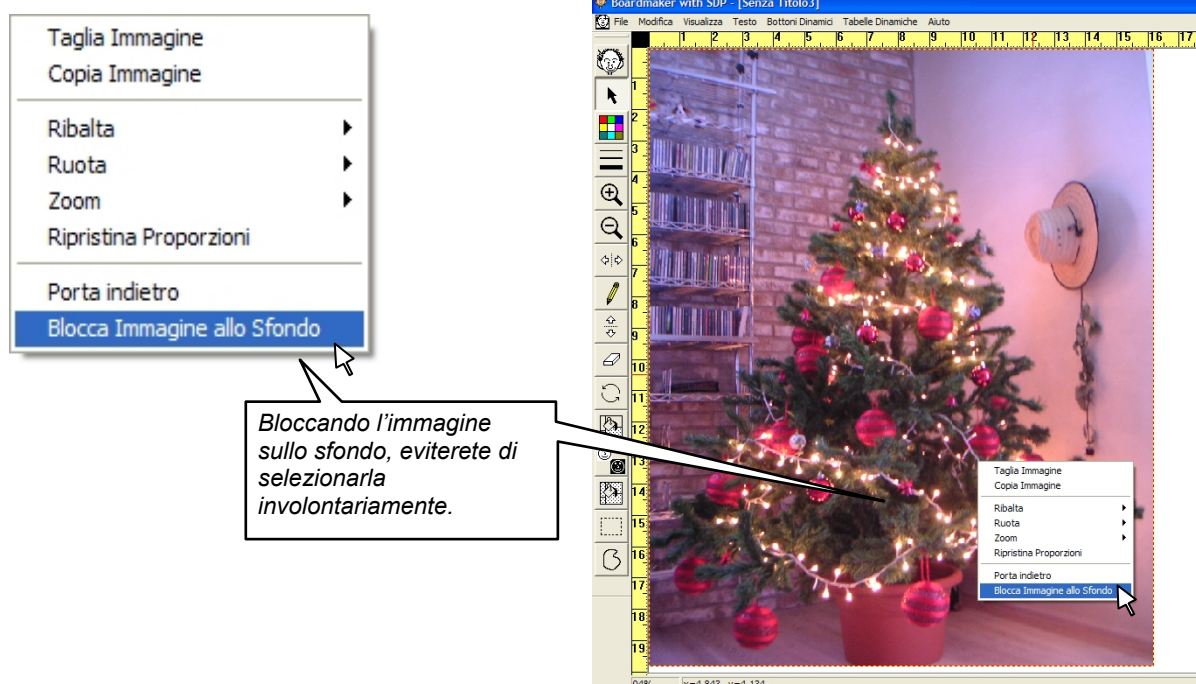
Selezionate il menù **Modifica > Mescola Bottoni**.

I contenuti di tutti i bottoni selezionati saranno mescolati a caso.

Nota: Come con la funzione **Scambia Contenuto Bottoni**, i bottoni mescolati possono essere di dimensioni diverse. Il loro contenuto sarà adattato di conseguenza.

Nota: Per gli utenti di *Boardmaker with Speaking Dynamically Pro*, saranno mescolate anche tutte le azioni dei bottoni ad essi associate.

Come Bloccare Immagini e Simboli allo Sfondo

Quando realizzate una tabella che include immagini di sfondo, la selezione involontaria di tali immagini potrebbe essere motivo di disturbo nello svolgimento del vostro lavoro. Per evitare selezioni accidentali, fate click destro sull'immagine (o sulle immagini) di sfondo e, dal menù contestuale che appare, selezionate l'opzione **Blocca Immagine allo Sfondo**.

Quando questa funzione è attivata, l'immagine di sfondo non sarà selezionabile mentre utilizzate il pulsante sinistro del mouse. Per disattivare la funzione di blocco dell'immagine allo sfondo, fate di nuovo click destro sull'immagine di sfondo e deselezionate l'opzione **Blocca Immagine allo Sfondo**.

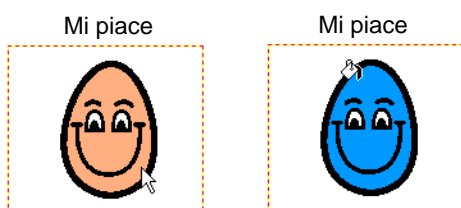
Capitolo 7
Come Lavorare con gli Strumenti di Disegno

Descrizione del Capitolo

Per ritoccare l'aspetto grafico di un simbolo selezionato, avete a disposizione una serie di Strumenti di Disegno. Potete facilmente aggiungere linee, cambiare il colore di un simbolo, cancellare una parte di simbolo e fare tante altre cose.

In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Rapido sguardo agli Strumenti di Disegno;
- Colore Trasparente;
- Strumento Matita;
- Strumento Colore;
- Strumento Riempimento;
- Strumento Inversione;
- Strumento Rotazione;
- Informazioni importanti sugli Strumenti di Disegno;
- Strumento Puntatore;
- Strumento Gomma;
- Strumento Spessore Linea;
- Strumento Riempimento Completo;
- Strumento per ribaltare in Orizzontale e Strumento per ribaltare in Verticale.

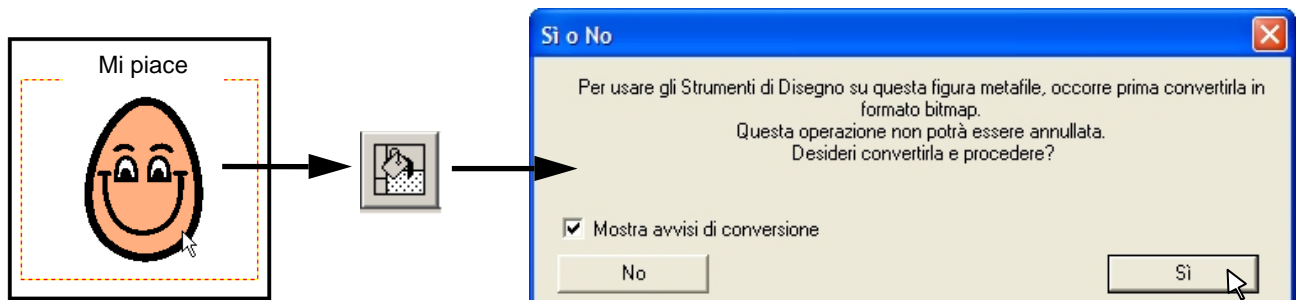
Cambiate il colore di un simbolo.

Disegnate sul simbolo.

Un Rapido Sguardo agli Strumenti di Disegno

Nota: Gli Strumenti di Disegno saranno disponibili soltanto dopo aver selezionato un simbolo con lo **Strumento Puntatore**.

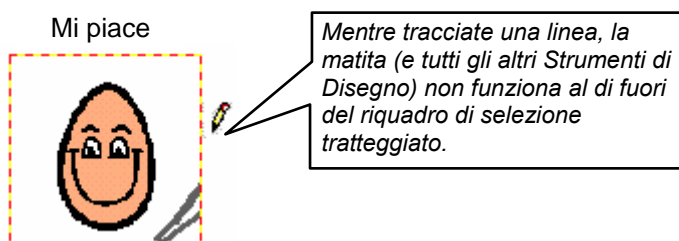
Informazioni Importanti sugli Strumenti di Disegno

Conversione in Formato Bitmap

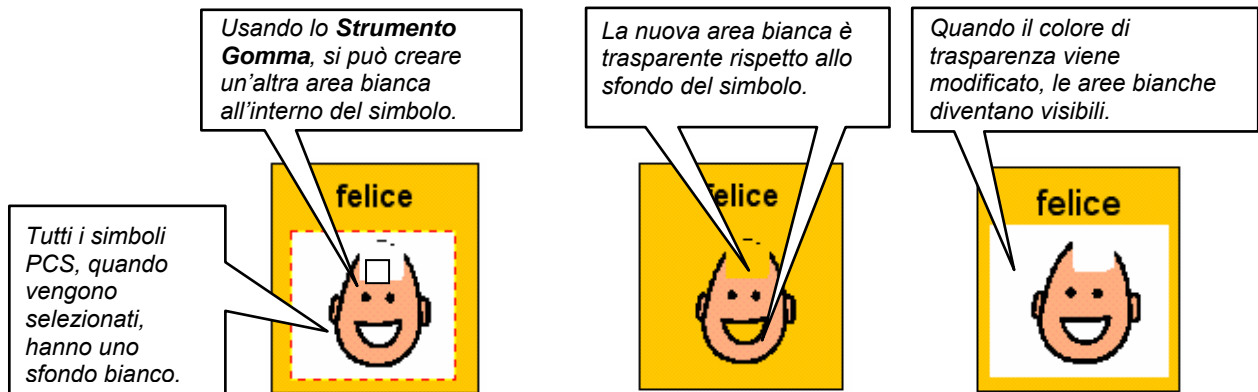
I Picture Communication Symbols (PCS) sono figure metafile (disegni vettoriali) che non possono essere modificate direttamente. Per poter intervenire sull'aspetto grafico dei simboli con gli Strumenti di Disegno, occorre pertanto convertirli in formato bitmap.

Nota: Una volta che un simbolo è stato convertito in formato bitmap, potrebbe perdere parte della sua qualità di stampa. Le linee curve del simbolo non verranno più stampate nitidamente, ma appariranno un po' frastagliate.

Quando scegliete uno strumento di disegno da utilizzare su un simbolo selezionato, apparirà la finestra di dialogo mostrata qui sopra. Fate click su **Sì** per convertire un'immagine in formato bitmap e iniziare a modificarla.

Limiti dell'Area di Disegno

Quando selezionate un simbolo, esso verrà contornato da una linea tratteggiata. Questa linea di selezione definisce l'area in cui è possibile utilizzare gli Strumenti di Disegno.

Colore Trasparente

Trasparenza del Simbolo

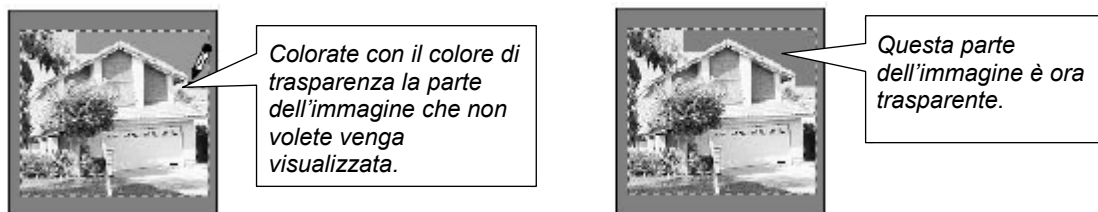
Quando un simbolo viene convertito in formato bitmap (utilizzando uno strumento di disegno), ogni sua parte bianca diventerà trasparente rispetto al colore dello sfondo del bottone selezionato. Se attivate lo **Strumento Colore** prima di selezionare gli Strumenti **Matita**, **Riempimento** o **Riempimento Completo**, potete modificare il colore di trasparenza. In genere è utile lasciare il bianco come colore trasparente.

Trasparenza delle Immagini Importate

Quando importate delle immagini nel programma, potreste avere l'esigenza di modificare il colore di trasparenza per quelle determinate figure. Se una parte dell'immagine importata è bianca (colore di trasparenza), lo sfondo sarà visibile attraverso la figura. Per correggere questa visualizzazione, dovrete impostare un altro colore di trasparenza selezionando, innanzitutto, la figura e poi, con lo **Strumento Colore**, un altro colore più scuro.

Se il colore di trasparenza impostato è, ad esempio, un verde brillante, lo sfondo non sarà visibile attraverso l'immagine importata.

Suggerimento: Se volete che scompaia lo sfondo di un'immagine importata, colorate con il colore di trasparenza le parti non desiderate.

Colorate con il colore di trasparenza la parte dell'immagine che non volete venga visualizzata.

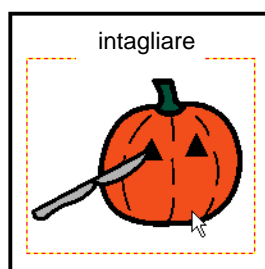
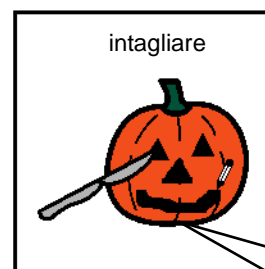
Questa parte dell'immagine è ora trasparente.

Strumento Puntatore

Lo **Strumento Puntatore** viene usato per selezionare e spostare simboli, testo e bottoni. Quando selezionate un simbolo con lo **Strumento Puntatore**, apparirà la tavolozza degli Strumenti di Disegno al posto di quella degli Strumenti Standard.

Fate doppio click sullo **Strumento Puntatore** (oppure un solo click, se è già stato selezionato) affinché appaia di nuovo la tavolozza degli Strumenti Standard.

Strumento Puntatore

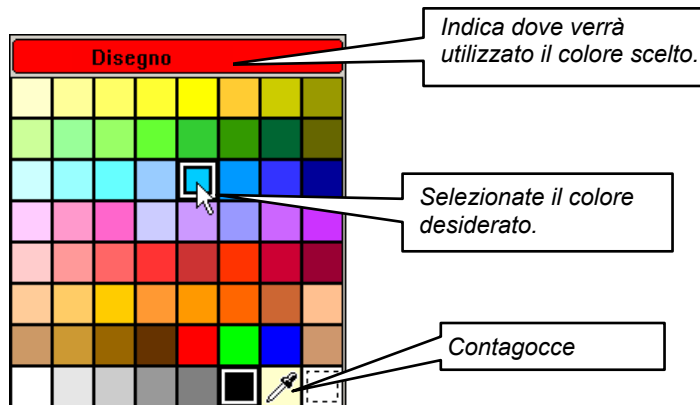
Strumento Matita

Lo **Strumento Matita** viene usato per tracciare dei disegni su un simbolo o un'immagine selezionata. Prima di utilizzare questo strumento, selezionate lo **Strumento Colore** e/o **Spessore Linea** per impostare il colore e lo spessore della linea con cui realizzerete il disegno.

Strumento Matita

*Usate lo **Strumento Matita** per disegnare sopra un simbolo o un'immagine selezionata.*

Strumento Gomma

Lo **Strumento Gomma** consente di cancellare una parte di un simbolo o di un'immagine selezionata. Per impostare le dimensioni dello **Strumento Gomma**, usate lo **Strumento Spessore Linea**.

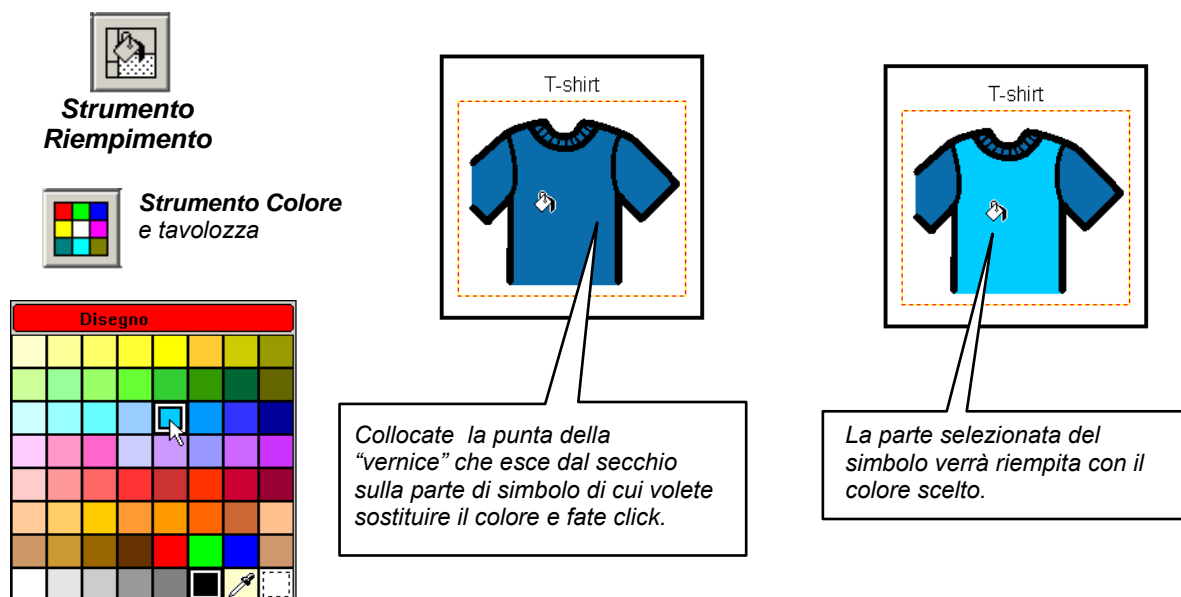
Strumento Colore

Lo **Strumento Colore** permette di visualizzare la tavolozza dei colori. Esso consente di modificare il colore usato con lo strumento di disegno selezionato. Se selezionate lo **Strumento Colore** prima di aver attivato lo **Strumento Matita**, **Riempimento** o **Riempimento Completo**, il colore che sceglierete diventerà automaticamente il nuovo colore trasparente. Consultate il paragrafo *Colore trasparente* in questo capitolo.

Suggerimento: Se per lo strumento di disegno selezionato volete utilizzare un qualsiasi colore presente sulla vostra tabella, fate click con lo strumento "Contagocce"su tale colore.

Strumento Spessore Linea

Lo **Strumento Spessore Linea** consente di visualizzare la tavolozza con i vari spessori disponibili per le linee. Esso è applicabile soltanto agli strumenti **Matita** e **Gomma**.

Strumento Riempimento

Lo **Strumento Riempimento** viene usato per riempire la parte selezionata di un simbolo o di un'immagine con il colore scelto. Quest'ultimo riempirà quella parte di simbolo fino ai bordi che delimitano un altro colore.

Nota: Per evitare di modificare involontariamente il colore trasparente, selezionate lo **Strumento Riempimento** prima di scegliere un colore dalla tavolozza (per ulteriori dettagli, vedete il paragrafo *Colore Trasparente* in questo capitolo).

Strumento Riempimento Completo

Lo **Strumento Riempimento Completo** viene usato per sostituire tutte le parti di un simbolo che presentano un determinato colore con un altro colore scelto da voi.

Nota: Per evitare di modificare involontariamente il colore trasparente, selezionate lo **Strumento Riempimento Completo** prima di scegliere un colore dalla tavolozza (per ulteriori dettagli, vedete il paragrafo *Colore trasparente* in questo capitolo).

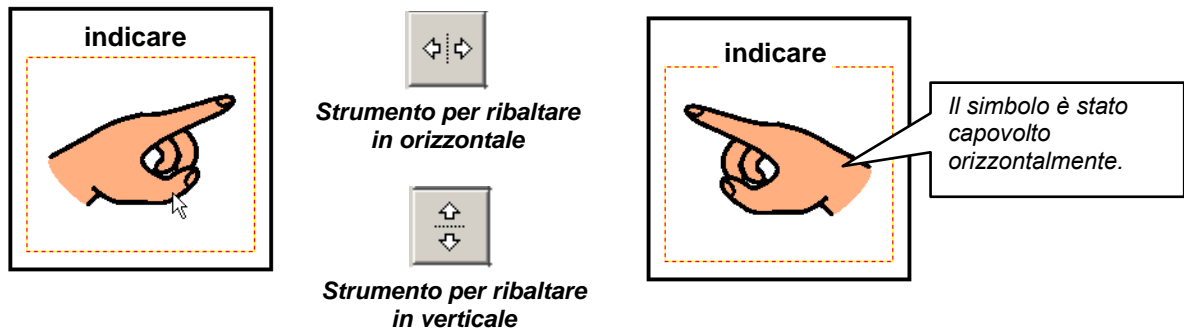
Strumento Inversione

Lo **Strumento Inversione** serve ad invertire i colori di un simbolo o di un'immagine selezionata. Questo strumento è utile soltanto se usate simboli in bianco e nero.

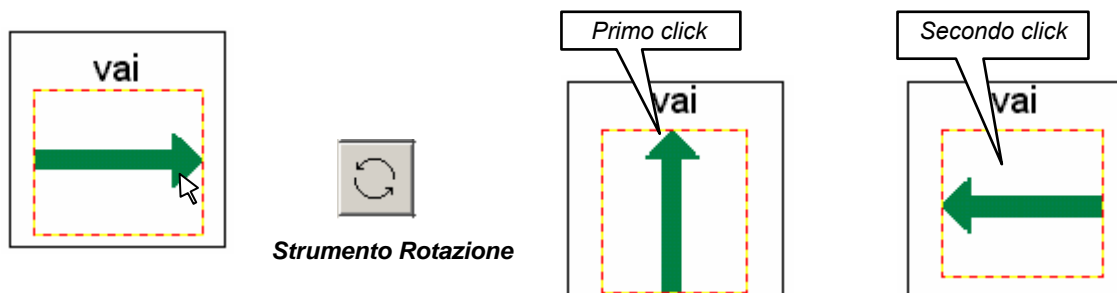
Strumento Inversione

Strumenti per Ribaltare in Orizzontale e in Verticale

Gli **Strumenti per ribaltare in orizzontale e in verticale** servono a capovolgere un simbolo secondo l'orientamento desiderato.

Suggerimento: Potete anche fare click destro su un simbolo e scegliere il senso in cui ribaltare il simbolo dal sottomenù **Ribalta** che appare nel menù contestuale.

Strumento Rotazione

Lo **Strumento Rotazione** viene usato per ruotare il simbolo o l'immagine selezionata di 90° in senso antiorario.

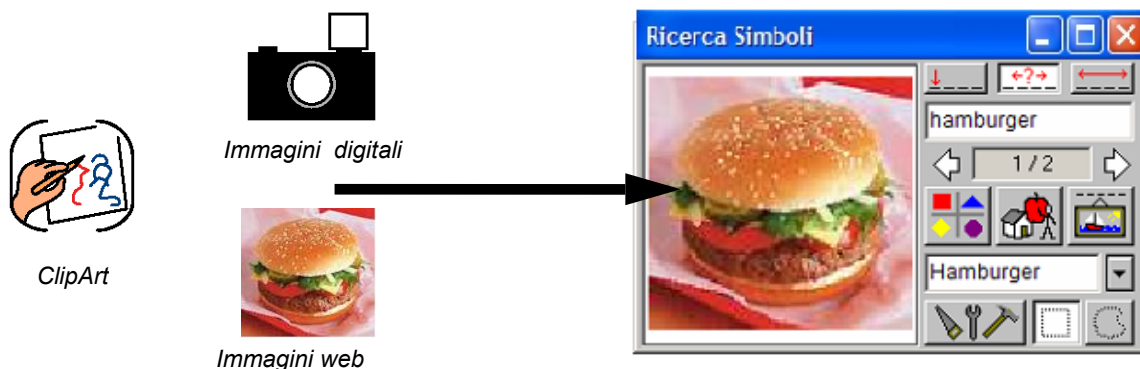
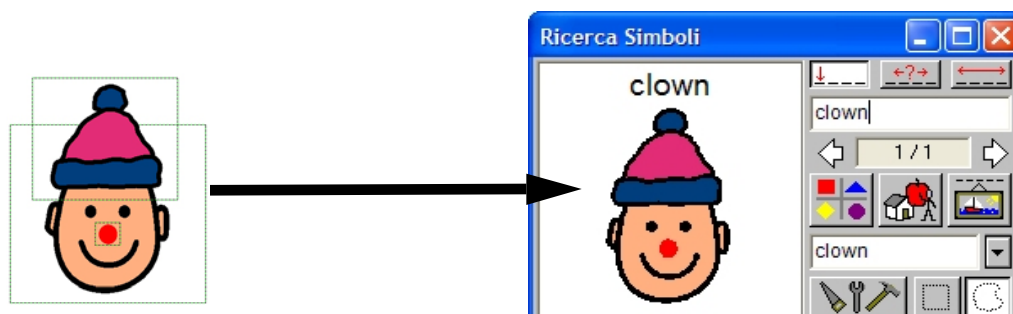
Suggerimento: Potete anche fare click destro su un simbolo e scegliere un'opzione di rotazione dal sottomenù **Ruota** che appare nel menù contestuale.

Nota: Nella maggior parte dei casi, il simbolo, a rotazione avvenuta, dovrà essere riposizionato correttamente all'interno del bottone.

Capitolo 8
Come Aggiungere Nuovi Simboli o Fotografie allo Strumento di Ricerca Simboli

Descrizione del Capitolo

Quando realizzate delle tabelle, non siete limitati all'uso dei Picture Communication Symbols (PCS). Avete, infatti, la possibilità di copiare e incollare o importare, direttamente nello **Strumento di Ricerca Simboli**, disegni, immagini ClipArt, fotografie scansionate o immagini digitali. Alle immagini che inserirete in **Ricerca Simboli** dovrete attribuire un nome e una categoria di appartenenza, affinché possiate trovarle rapidamente quando vi occorrono. In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Importazione di fotografie o immagini salvate;
- Attribuzione di nomi e categorie ai nuovi simboli;
- Organizzazione delle librerie di figure;
- Importazione di immagini sullo sfondo di una tabella con la funzione "trascina la selezione";
- Trascinamento di immagini nello Strumento di Ricerca Simboli;
- Copia di un nuovo simbolo da un bottone;
- Eliminazione di simboli personalizzati;
- Uso della funzione "trascina la selezione" per aggiungere immagini;
- Funzione "trascina la selezione" per immagini prese da un browser web;
- Trascinamento di più immagini nello Strumento di Ricerca Simboli.

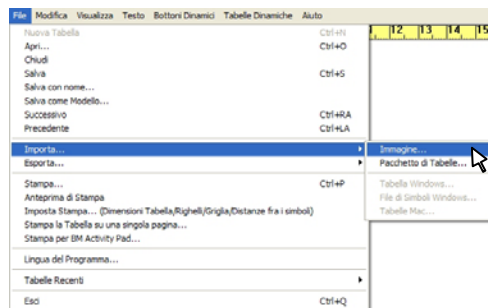
*In **Ricerca Simboli** potete importare una vasta gamma di immagini provenienti dalle fonti più svariate.*

*Nello **Strumento di Ricerca Simboli**, potete incollare un simbolo realizzato con più simboli all'interno di un bottone.*

Come Importare Foto o Immagini Salvate

Se avete intenzione di utilizzare fotografie o immagini ClipArt sulle vostre tabelle, dovete inserirle in **Ricerca Simboli**, dove potrete trovarle rapidamente quando vi servono. Se, infatti, importate una foto su un bottone e, successivamente, vi occorre di nuovo quella foto, dovrete importarla o copiarla nuovamente.

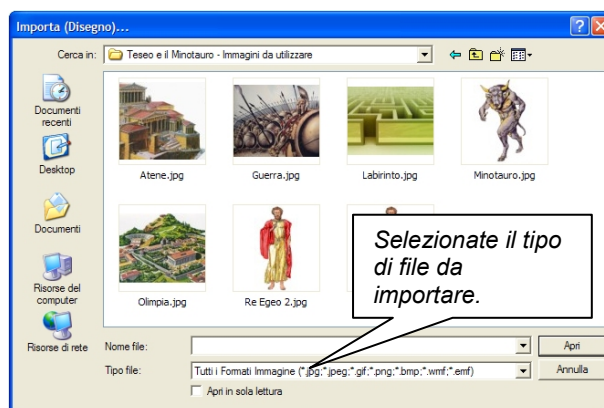
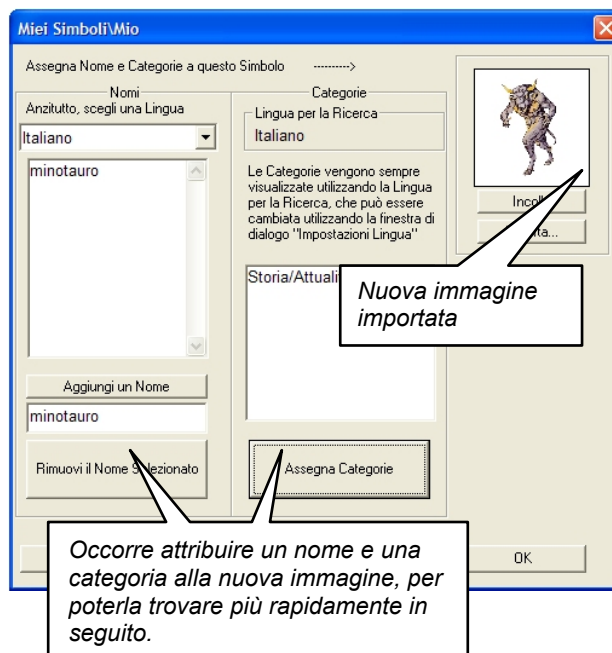
1

Quando **Ricerca Simboli** è visualizzata, selezionate **Importa** > **Immagine** dal menù **File**.

Nota: Il menù **File** è disponibile anche se appare in grigio.

2

Trovate e aprite il file con la foto o l'immagine ClipArt salvata.

Avete la possibilità di importare qualsiasi file con i seguenti formati: bitmap, metafile avanzato, metafile Windows, JPEG, GIF, PNG, PICT e TIFF.

3

L'immagine importata apparirà nella finestra di dialogo **Miei Simboli/Mio** dove potrete assegnarle un nome e una categoria di appartenenza. Per ulteriori dettagli al riguardo, vedete il paragrafo *Come Assegnare un Nome e una Categoria ai Nuovi Simboli* in questo capitolo.

Come Copiare un Nuovo Simbolo da un Bottone

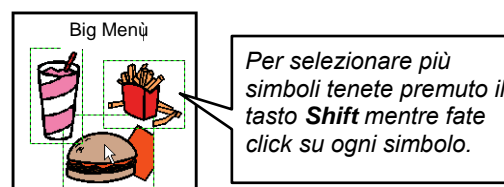
Le indicazioni che troverete qui di seguito si riferiscono specificamente alla copia di un nuovo simbolo preso da un bottone all'interno del programma. Tuttavia, i passi principali possono essere applicati anche alla copia di un nuovo simbolo preso da un altro programma.

I simboli che create o modificate all'interno di un bottone, possono essere copiati in **Ricerca Simboli**, salvandoli per un uso futuro.

1

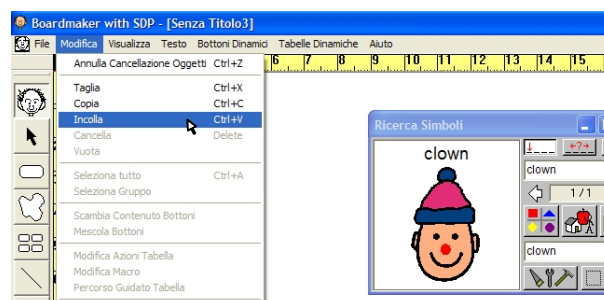
Selezionate il simbolo che volete salvare. Se esso è costituito da più simboli, assicuratevi di averli selezionati tutti.

Nota: Non selezionate il testo che riporta il nome del simbolo.

2

Selezionate **Copia** dal menù **Modifica**.

Potete anche premere **Ctrl**+**C** oppure fare click destro su uno qualsiasi degli elementi selezionati, e poi selezionare **Copia *oggetto*** dal menù contestuale che appare.

3

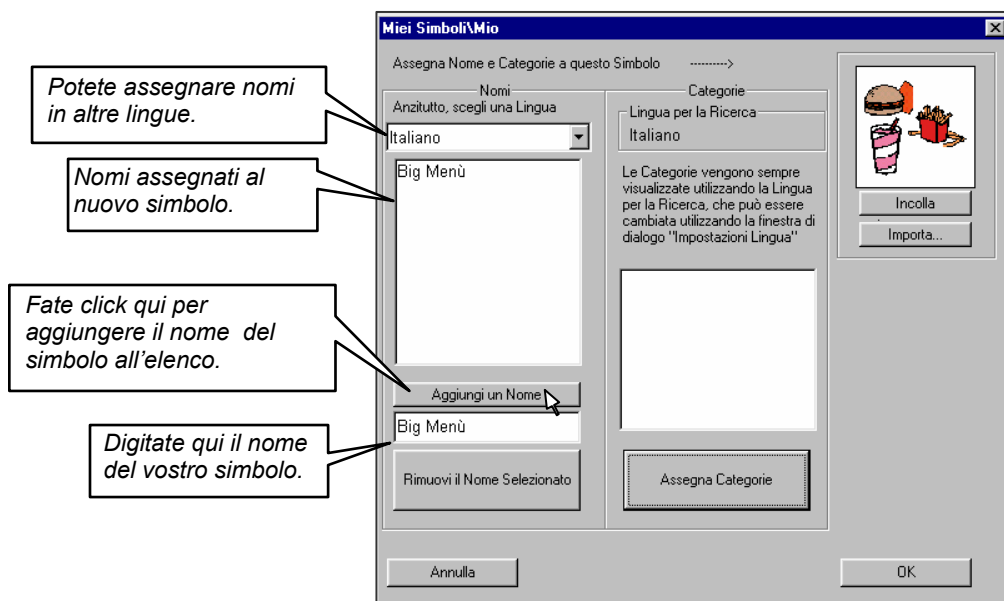
Selezionate lo **Strumento di Ricerca Simboli**. Quindi, selezionate il menù **Modifica** > **Incolla**.

Nota: Quando i simboli vengono copiati e incollati da un bottone, sono automaticamente trasformati in formato bitmap e, di conseguenza, perderanno le caratteristiche per una migliore qualità di stampa.

Il simbolo che avete incollato apparirà nella finestra di dialogo **Miei Simboli/Mio** dove potrete assegnargli un nome e una categoria di appartenenza. Per effettuare queste operazioni, seguite i passi della sezione seguente.

Come Assegnare un Nome e una Categoria ai Nuovi Simboli

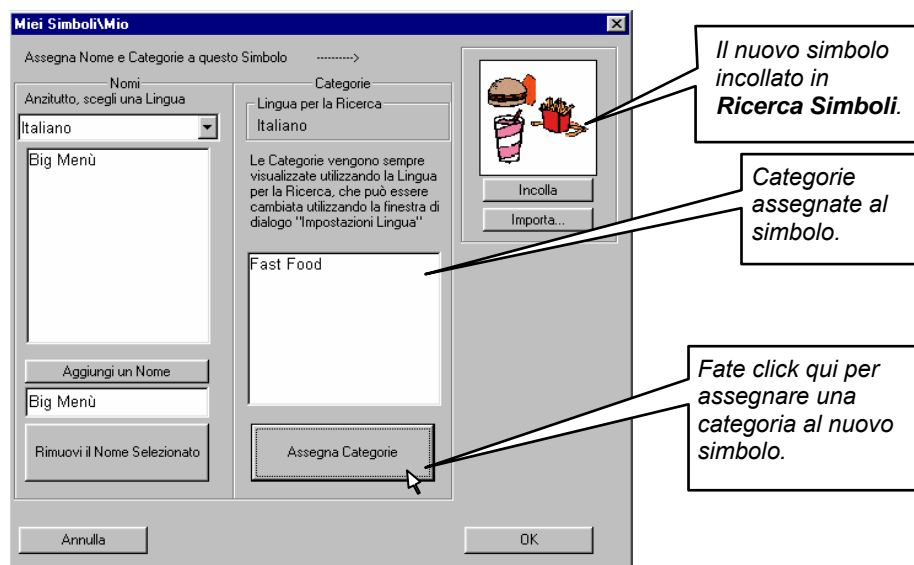
1

Una volta che un simbolo è stato incollato in **Ricerca Simboli**, dovete attribuirgli un nome e una categoria.

Come Assegnare un Nome ad un Simbolo

Digitate un nome per il vostro nuovo simbolo nell'apposita casella, quindi fate click su **Aggiungi un Nome**. Se lo ritenete utile, potete inserire anche dei sinonimi per il simbolo.

Suggerimento: Se state lavorando con più lingue, potete aggiungere nomi per i simboli in qualsiasi lingua, selezionandola nell'apposito menù a tendina **Anzitutto, scegli una Lingua**.

2

Come Assegnare una Categoria ad un Simbolo

Fate click su **Assegna Categorie**. Nella finestra delle categorie, fate click sulle caselle delle categorie alle quali volete che appartenga il nuovo simbolo.

Nota: Quando assegnate una categoria ad un simbolo, essa verrà applicata a tutte le lingue e non soltanto a quella attualmente in uso.

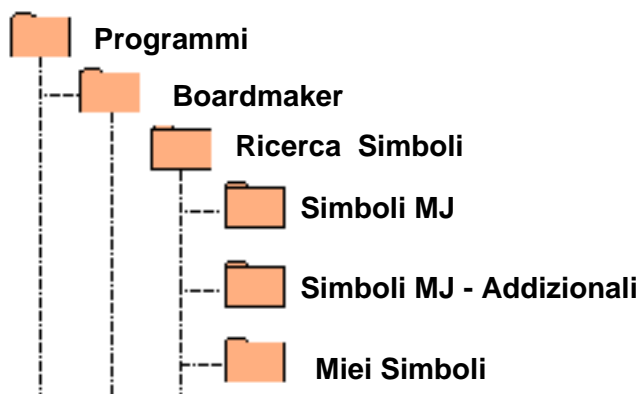
Come Eliminare Simboli Personalizzati

Potete eliminare soltanto simboli o figure che avete inserito voi nello **Strumento di Ricerca Simboli**. I simboli e le immagini personalizzate vengono salvate nella libreria **Mio.pc2** all'interno della cartella **Miei Simboli**. Potete eliminare soltanto i simboli che non fanno parte dei PCS standard inclusi in *Boardmaker* oppure i simboli che si trovano in una libreria salvata nella cartella **Miei Simboli**.

Per eliminare il simbolo o l'immagine correntemente visualizzata, fate click sulla finestra dell'anteprima del simbolo e premete **Ctrl+X** oppure selezionate il menù **Modifica** > **Taglia**.

Per ulteriori informazioni sulla libreria **Mio.pc2**, fate riferimento alla sezione seguente.

Organizzazione di una Libreria di Figure

Le librerie dei simboli vengono salvate nella cartella dei simboli, all'interno della cartella del programma. Ci sono tre cartelle separate per le librerie di simboli: **Simboli MJ**, **Simboli MJ – Addizionali** e **Miei Simboli**

Quando aggiungete dei simboli allo **Strumento di Ricerca Simboli**, essi vengono salvati nella libreria **Mio.pc2**, memorizzata all'interno della cartella **Miei Simboli**. Potete condividere le vostre librerie di figure con altri utenti di *Boardmaker* spostando la vostra libreria **Mio.pc2** nella cartella **Miei Simboli** di un altro computer.

Nota: Per evitare di sostituire i simboli personalizzati di un altro utente memorizzati nella sua cartella **Mio.pc2**, dovreste cambiare il nome della libreria **Mio.pc2** che state trasferendo. Se il vostro computer non visualizza le estensioni di file (ad esempio, "**.pc2**"), non aggiungete questa estensione quando attribuite un nuovo nome alla vostra libreria.

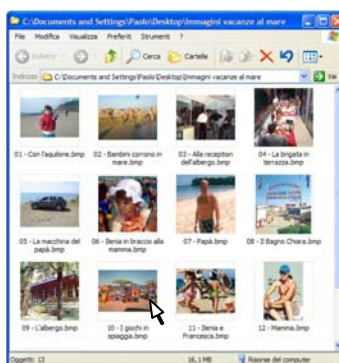
Suggerimento: Quando uscite dal programma, attribuendo un nuovo nome alla vostra libreria di figure **Mio.pc2** e spostandola momentaneamente fuori dalla cartella **Miei Simboli**, potete creare una libreria personalizzata aggiuntiva. Questo può agevolare la condivisione di una serie specifica di nuovi simboli con altri utenti. Rimuovendo temporaneamente dalla cartella **Miei Simboli** la libreria **Mio.pc2** da voi rinominata, il programma creerà automaticamente una nuova libreria **Mio.pc2** quando aggiungerete il vostro primo nuovo simbolo. Una volta creata questa nuova libreria, potete uscire dal programma e riportare la libreria originale **Mio.pc2** rinominata nella cartella **Miei Simboli**, in modo che possiate aggiungere simboli ad entrambe queste librerie personalizzate. I simboli vengono incollati in una libreria personalizzata davanti al simbolo correntemente visualizzato in **Ricerca Simboli**.

Come Usare la Funzione “Trascina la Selezione” per Aggiungere I`mmagini

Le immagini salvate su un computer o reperibili in altre applicazioni possono essere importate facilmente su un bottone o una tabella utilizzando la funzione “trascina la selezione”. Tra le applicazioni che includono questa funzione si hanno: Risorse del computer, Esplora risorse (Windows Explorer), Internet Explorer, Firefox, Word e Outlook.

1

Tenendo il programma aperto sullo sfondo, localizzate l’immagine desiderata sul computer utilizzando **Esplora risorse**.

2

Da **Esplora risorse**, fate click e trascinate l'immagine sopra il bottone desiderato e rilasciate il pulsante.

Nota: Nell'esempio sopra riportato, **Esplora risorse** si trova sopra la finestra di *Boardmaker*. Questo consente di trascinare facilmente le immagini selezionate. Se **Esplora risorse** (o qualsiasi altra applicazione dalla quale importerete le immagini) riempie tutto lo schermo o nasconde il bottone di destinazione, trascinate l'immagine sulla linguetta del programma *Boardmaker* nella barra delle applicazioni di Windows (come mostra la figura qui sotto riportata). L'applicazione passerà in primo piano e l'immagine potrà così essere inserita nel bottone desiderato.

Una volta rilasciata l'immagine, essa apparirà sul bottone. Il nome del file dell'immagine sarà visualizzata apparirà come etichetta del bottone. La posizione dell'etichetta (sopra o sotto il simbolo) sarà determinata dall'impostazione corrente della posizione del testo di **Ricerca Simboli**.

Se l'immagine importata ha un'etichetta che non ritenete adatta, potete modificarla utilizzando lo **Strumento Testo** oppure potete ometterla durante il processo di "trascina la selezione", tenendo premuto il tasto **Alt** mentre l'immagine viene rilasciata sul bottone.

I giochi in spiaggia

La posizione, il carattere e le dimensioni dell'etichetta corrispondono alle impostazioni correnti di Ricerca Simboli.

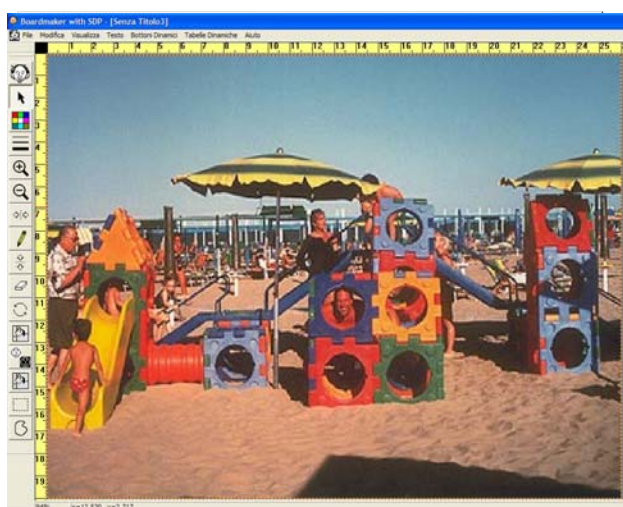
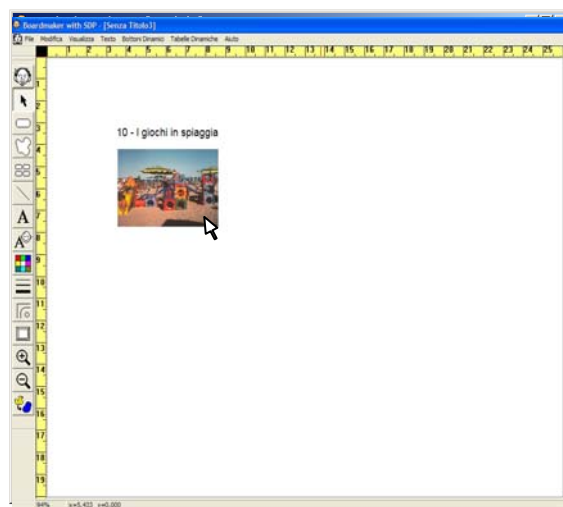
Trascinate e rilasciate un'immagine: il suo nome del file diventerà la sua etichetta.

*Quando rilasciate un'immagine, tenete premuto il tasto **Alt** e l'etichetta non apparirà.*

Suggerimento: Se nella finestra di dialogo di **Ricerca Simboli** selezionate l'opzione **Nessuna Etichetta**, tutte le etichette saranno automaticamente omesse durante il processo di "trascina la selezione", senza bisogno di tenere premuto il tasto **Alt**.

Come Importare Immagini sullo Sfondo di una Tabella con la Funzione “Trascina la Selezione”

Utilizzando la stessa funzione “trascina la selezione” descritta nel paragrafo precedente, si possono importare immagini anche sullo sfondo di una tabella.

Secondo l’impostazione predefinita, quando un’immagine viene rilasciata sullo sfondo di una tabella, il programma cercherà di adattarne le dimensioni affinché essa riempia tutto lo schermo, a meno che non si tratti di un’immagine già sufficientemente grande per riempire lo sfondo. Il programma adatterà l’immagine nel miglior modo possibile senza deformarla troppo oppure manterrà le proporzioni dell’immagine. Qualunque immagine successiva importata sullo sfondo della tabella sarà adattata come se fosse posizionata su un bottone di 5 cm. Il nome del file apparirà come etichetta dell’immagine.

La prima immagine rilasciata sullo sfondo di una tabella verrà adattata in modo da riempire tutto lo schermo senza farla apparire deformata.

*Per adattare un’immagine come se dovesse riempire un bottone di 5x5 cm, quando la rilasciate sullo schermo, tenete premuto il tasto **Ctrl**. Il nome del file dell’immagine verrà usato come etichetta.*

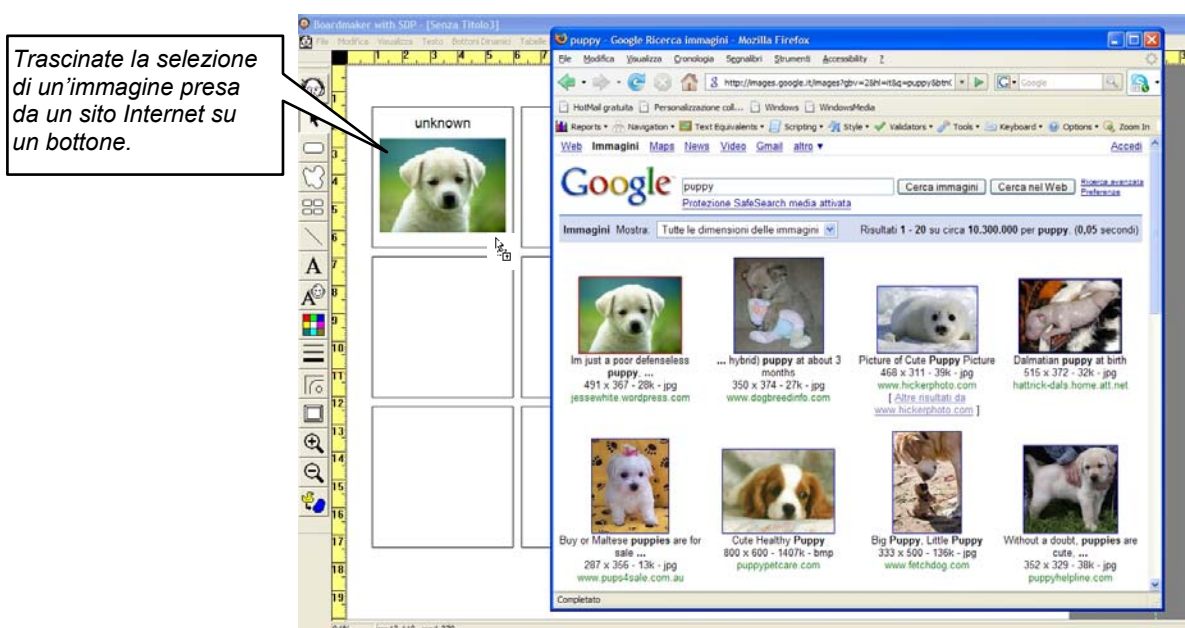
Suggerimento: Se non volete che un’immagine importata sullo sfondo venga adattata in modo da riempire tutto lo schermo, quando rilasciate l’immagine tenete premuto il tasto **Ctrl**.

Suggerimento: Per omettere l’etichetta, tenete premuti i tasti **Ctrl+Alt**.

Suggerimento: Quando rilasciate un’immagine sullo sfondo, tenete premuto il tasto **Shift** per utilizzare la sua risoluzione originaria. Per utilizzare la risoluzione originaria ed omettere l’etichetta, tenete premuti i tasti **Shift**+**Alt**.

Nota: A prescindere da quanto venga adattata un’immagine importata, se necessario, potete ridimensionare manualmente l’immagine trascinandone i bordi.

Come Importare Immagini da un Browser Web con la Funzione “Trascina la Selezione”

L’uso di immagini prese da siti web costituisce un metodo molto diffuso per arricchire una tabella o un’attività. La stessa funzione “trascina la selezione” descritta nel paragrafo *Come Usare la Funzione “Trascina la Selezione” per Aggiungere Immagini* può essere utilizzata per catturare immagini dalla maggior parte dei siti web. Come nel caso di immagini salvate, il nome dell’immagine verrà usato come etichetta. Alcune immagini di siti web (come quelle nell’esempio sotto riportato) non hanno nomi. In questo caso, il programma nominerà automaticamente queste immagini come “Sconosciuto” (Unknown). Può risultare difficile collocare la finestra del browser in modo che possiate vedere sia essa, sia il bottone con cui state lavorando. Se così fosse, potete seguire i passi sotto riportati per trascinare un’immagine da una finestra all’altra.

Suggerimento: per omettere l’etichetta quando importate un’immagine, tenete premuto il tasto **Alt**.

Nota: è noto che i browser web memorizzano e presentano le immagini utilizzando tecniche molto diverse. Alcuni potrebbero non supportare la funzione “trascina la selezione”. In tal caso, potete fare **Ctrl**+click su un’immagine nel browser e selezionare **Copia Immagine** dal menù contestuale che appare. Poi, in *Boardmaker*, fate **Ctrl**+click su un bottone o sullo sfondo della tabella e selezionate **Incolla**.

Come Importare un’Immagine in Ricerca Simboli

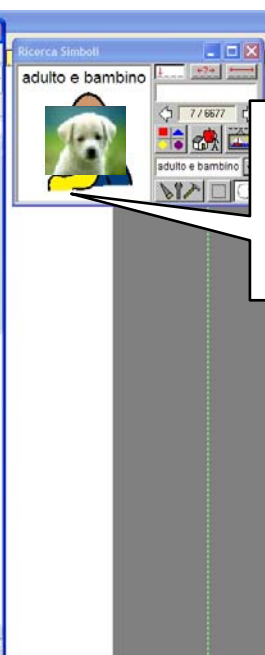
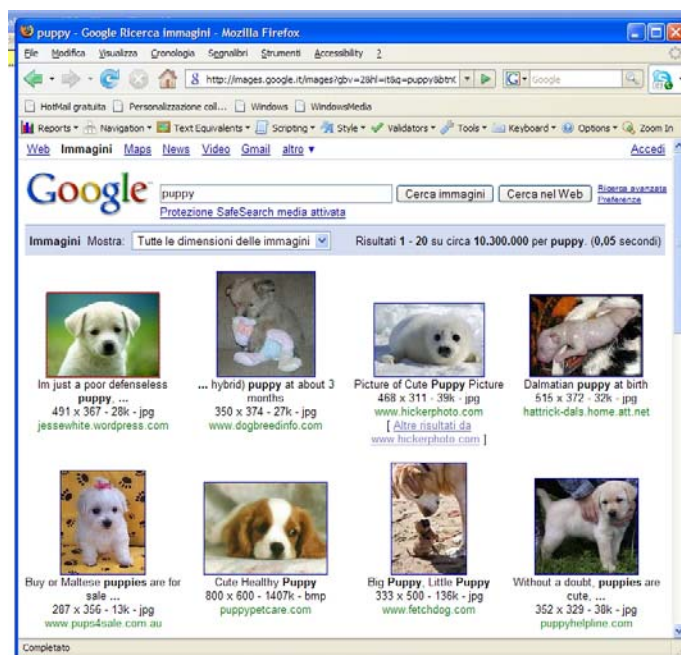
1

La funzione “trascina la selezione” può essere usata anche per aggiungere immagini alle librerie dello **Strumento di Ricerca Simboli**.

Aprite lo **Strumento di Ricerca Simboli**.

2

Mentre avete il programma *Boardmaker* aperto sullo sfondo, trovate l’immagine da aggiungere a **Ricerca Simboli**.

Con lo **Strumento Puntatore**, fate click e trascinate l’immagine nell’area di visualizzazione del simbolo corrente di **Ricerca Simboli** e rilasciate il pulsante del mouse.

3

Si aprirà la finestra **Miei Simboli/Mio**. Assegnate un nome e una categoria all'immagine.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

Nota: Se l'immagine ha un nome di file, questo sarà automaticamente utilizzato come nome predefinito dell'immagine.

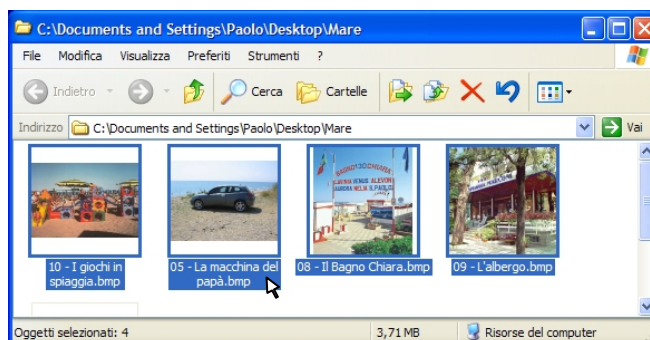
Come Importare Più Immagini in Ricerca Simboli

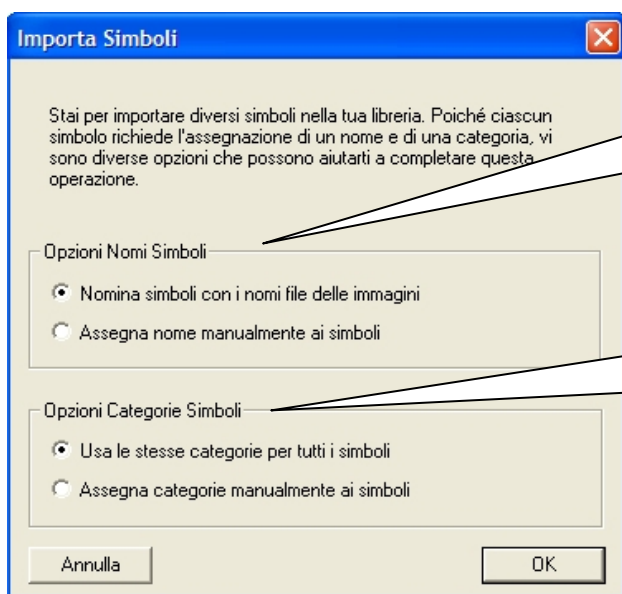
Si possono importare contemporaneamente più immagini nello **Strumento di Ricerca Simboli** utilizzando la funzione “trascina la selezione”. Si tratta di un modo rapido per importare un’intera cartella di immagini.

1

Selezionate le immagini desiderate.

Nota: Si possono selezionare più file in una finestra tenendo premuto il tasto **Shift** mentre fate click.

2

Trascinate ed importate le immagini selezionate in **Ricerca Simboli**.

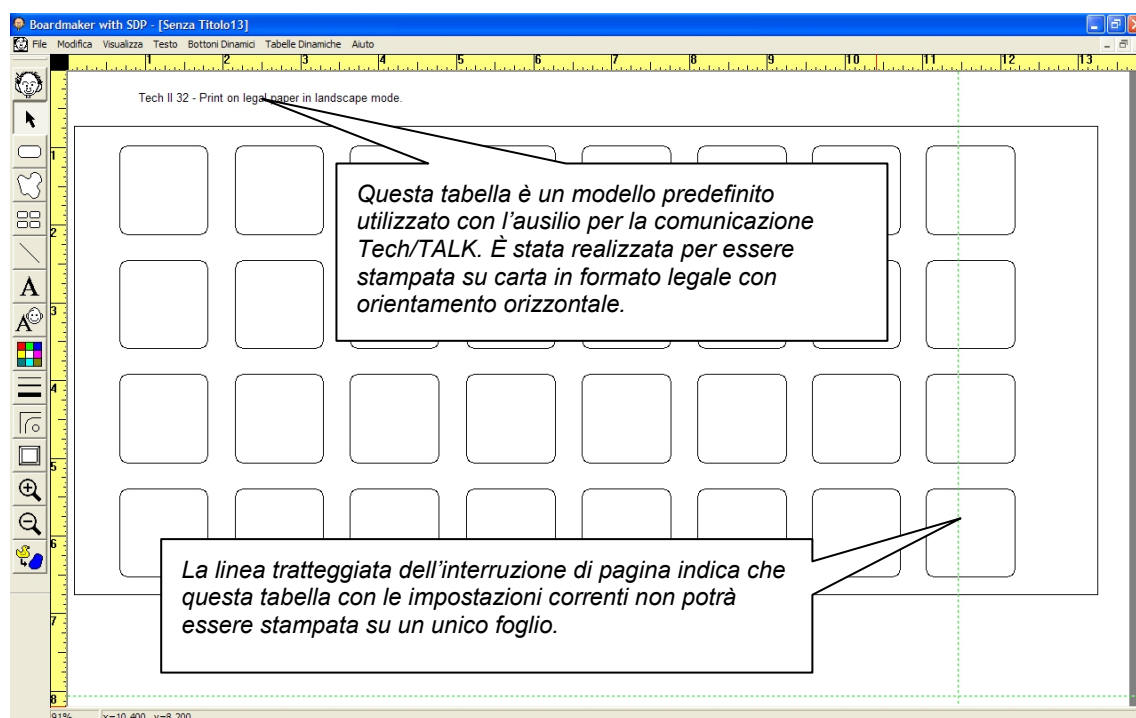
Si aprirà la finestra di dialogo **Importa Simboli**. Selezionate le opzioni per l’assegnazione di nomi e categorie alle immagini importate (per istruzioni più dettagliate, vedete la sezione *Come assegnare un nome e una categoria ai nuovi simboli* in questo capitolo).

Nota: Immagini singole non desiderate che sono state importate nello **Strumento di Ricerca Simboli**, possono essere eliminate successivamente selezionando il menù **Modifica** > **Taglia** (oppure premendo **Ctrl+X**). Per ulteriori dettagli, consultate il *Capitolo 2* di questo manuale.

Capitolo 9
Come Preparare le Tabelle per la Stampa

Descrizione del Capitolo

Potete creare sia attività su supporto cartaceo, sia attività interattive su schermo. Le tabelle create per ciascuno di questi scopi possono essere dimensionate e orientate in modo diverso. È importante capire come dimensionare le tabelle per poter poi seguire la procedura adeguata per una stampa corretta.

In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Considerazioni sulla stampante;
- Impostazione della carta e delle dimensioni della tabella per la stampa;
- Qualità di stampa;
- Verifica delle impostazioni di stampa;
- Uso dell'Anteprima di Stampa;
- Stampa di una tabella su una pagina singola.

Nota: Il formato di carta più comunemente reperibile in Italia è quello A4, mentre i formati "letter" e "legal" (legale) sono più diffusi negli Stati Uniti, ma non altrettanto nel nostro Paese.

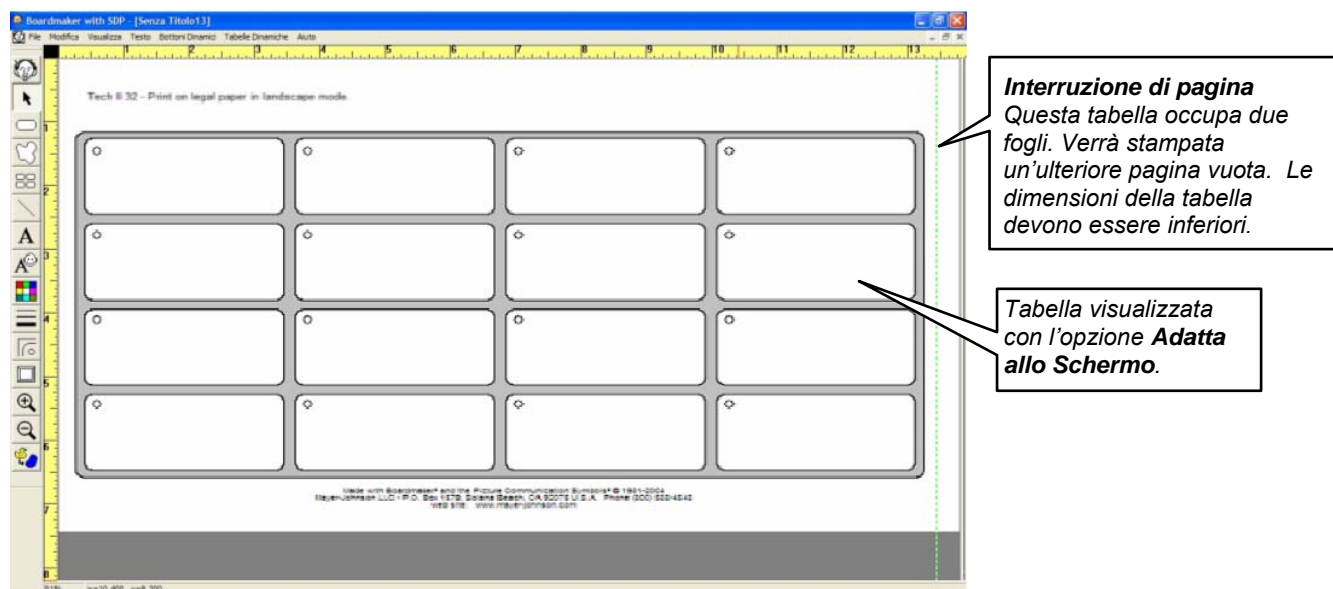
Alcune Considerazioni sulla Stampante

Esiste una vasta gamma di stampanti, di diversi tipi, marche e modelli. Proprio per questo motivo, è possibile che una tabella stampata correttamente con un determinato computer e una determinata stampante debba essere adattata per poter essere stampata altrettanto correttamente su computer e stampanti diverse.

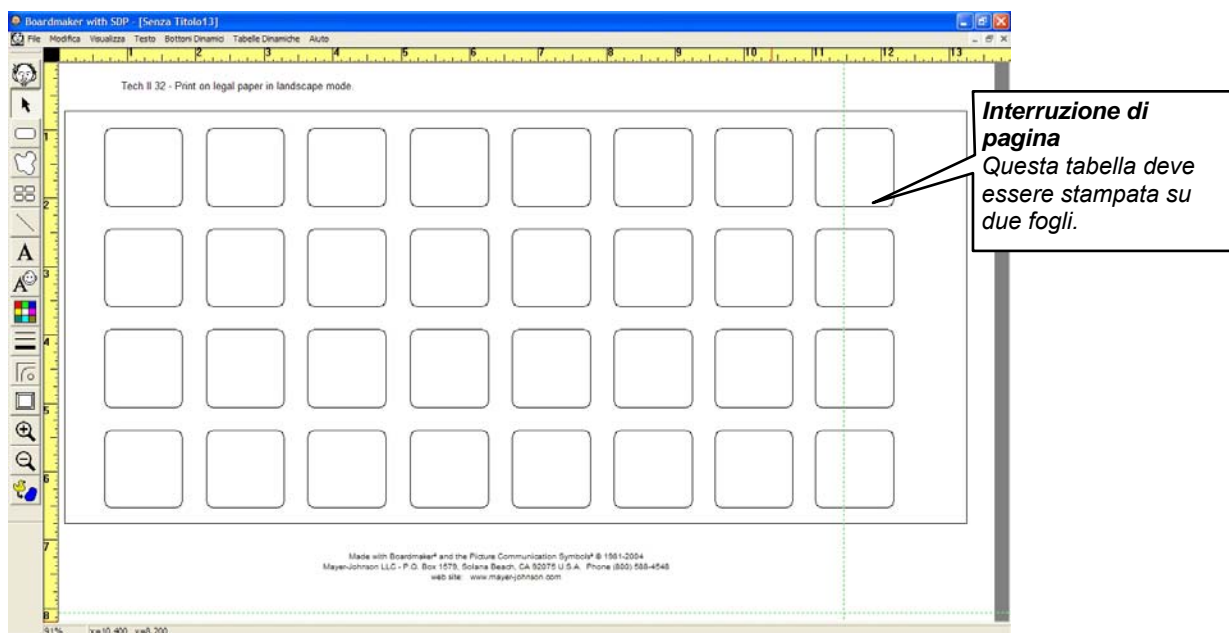
Quando vi preparate a stampare una tabella, tenete presenti alcuni fattori:

- una stampante non utilizza l'intero foglio che inserirete. In genere, dovete considerare un margine che può variare dagli 0,75 cm. agli 1,5 cm. per lato, nei quali non può avvenire la stampa;
- dato che l'area di stampa effettiva può variare notevolmente a seconda del tipo di stampante in uso, alcune tabelle con contenuto molto vicino al margine, potrebbero non venire stampate su un solo foglio con tutti i tipi di stampante;
- la dimensione massima della tabella che potete creare è 150x150 cm.;
- la stampa delle tabelle da voi realizzate potrebbe richiedere molto tempo (soprattutto con i computer e le stampanti meno nuove), trattandosi di immagini grafiche piuttosto pesanti;
- la maggior parte dei problemi di stampa potrebbero essere legati al driver della vostra stampante. Assicuratevi di avere in uso quello più recente (nella maggior parte dei siti web dei produttori di stampanti potrete trovare i relativi aggiornamenti).

Verifica delle Impostazioni di Stampa

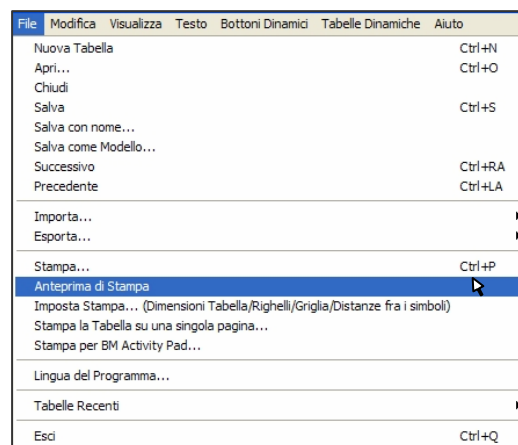
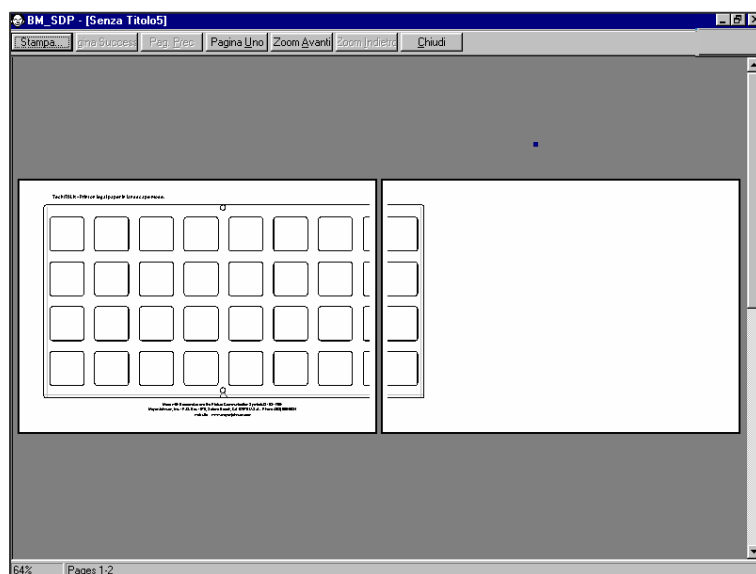
Prima di stampare la tabella da voi realizzata, assicuratevi di aver visualizzato la schermata corretta, cioè quella predefinita **Adatta allo Schermo**. Questo affinché abbiate la certezza che la vostra tabella possa essere contenuta in una sola pagina, se possibile, con l'orientamento e le dimensioni del foglio correnti. Una linea tratteggiata verde indicherà le interruzioni di stampa della pagina.

Se vedete un'interruzione del foglio lungo la tabella, come mostra la figura sotto riportata, significa che non sono state impostate correttamente le opzioni per le dimensioni e/o l'orientamento della carta della tabella, che verrà così stampata, inutilmente, su due fogli. Dovrete pertanto regolare le dimensioni della tabella affinché

possa essere stampata su un solo foglio. A questo proposito, fate riferimento al paragrafo *Come Impostare le Dimensioni della Carta e della Tabella*, nel Capitolo 1 di questo manuale.

Per stampare tabelle più grandi, vi serviranno più fogli che saranno poi da ritagliare e incollare insieme.

Come Usare l’Anteprima di Stampa

1

Sarebbe buona norma controllare sempre, prima della stampa, il risultato finale delle vostre tabelle con l’opzione **Anteprima di Stampa**. Essa, infatti, vi consente di vedere gli eventuali problemi relativi alle dimensioni o all’orientamento del foglio, prima di procedere con la stampa.

Dal menù **File**, selezionate **Anteprima di Stampa**.

2

In questo esempio si nota la necessità, dopo aver stampato la tabella, di ritagliare la carta in eccesso da ogni foglio, cosicché le parti dell’overlay possano essere attaccate insieme.

Suggerimento: Se sull’altro foglio viene stampata soltanto una piccola parte della tabella, sarà difficile ritagliarla ed incollarla all’altra. Provate, quindi, a modificare l’orientamento del foglio di stampa oppure utilizzate fogli più piccoli in modo da suddividere più equamente la tabella sulle varie pagine.

Se nell’anteprima di stampa la tabella è impaginata correttamente, fate click su **Stampa**. Se invece dovete apportarvi delle modifiche prima di stamparla, chiudete la finestra dell’Anteprima di Stampa facendo click su **Chiudi**.

Come Stampare una Tabella su un Solo Foglio

Alcune tabelle da voi realizzate, possono andare ad occupare più pagine oppure necessitare di un formato di foglio più grande rispetto a quello corrente. Attivando l'opzione **Stampa la Tabella su una singola pagina**, nel menù **File**, la tabella verrà ridimensionata automaticamente per poter essere stampata su un unico foglio. Selezionate il menù **File > Imposta Stampa** per modificare le dimensioni e l'orientamento del foglio. Usate il bottone **Proprietà** nella finestra di dialogo **Stampa**, per modificare temporaneamente le dimensioni e l'orientamento del foglio per la tabella da stampare.

Capitolo 10
Come Realizzare una Serie di Tabelle per la Comunicazione

Descrizione del Capitolo

In questo capitolo, vi mostreremo come realizzare una serie di tabelle dinamiche per la comunicazione su schermo. Inizierete esplorando le tabelle-campione in dotazione con il programma. In questo modo, acquisirete maggiore familiarità con l'organizzazione delle tabelle e le principali caratteristiche del programma. Poi comincerete a pianificare la vostra serie di tabelle e a costruire la tabella iniziale dell'utente.

In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Considerazioni sulla progettazione;
- Creazione di una tabella iniziale;
- Preparazione di tabelle e di collegamenti tra loro;
- Creazione di cartelle separate per l'organizzazione delle varie tabelle.

La tabella iniziale è la chiave d'accesso alle altre tabelle di comunicazione dell'utente.

Ogni bottone è collegato ad una tabella o ad una serie di tabelle che si riferiscono all'oggetto raffigurato.

Speaking Dynamically Pro
COMUNICAZIONE

Situazioni particolari
McDonald's
A Scuola
SCHOOL
A casa

Alcune Considerazioni sulla Progettazione

Quando realizzate una serie di tabelle, una piccola pianificazione potrebbe esservi utile anche per il lavoro futuro. Di seguito sono riportate alcune delle principali domande sulla progettazione alle quali dovreste rispondere nel momento in cui state pianificando la realizzazione di varie attività.

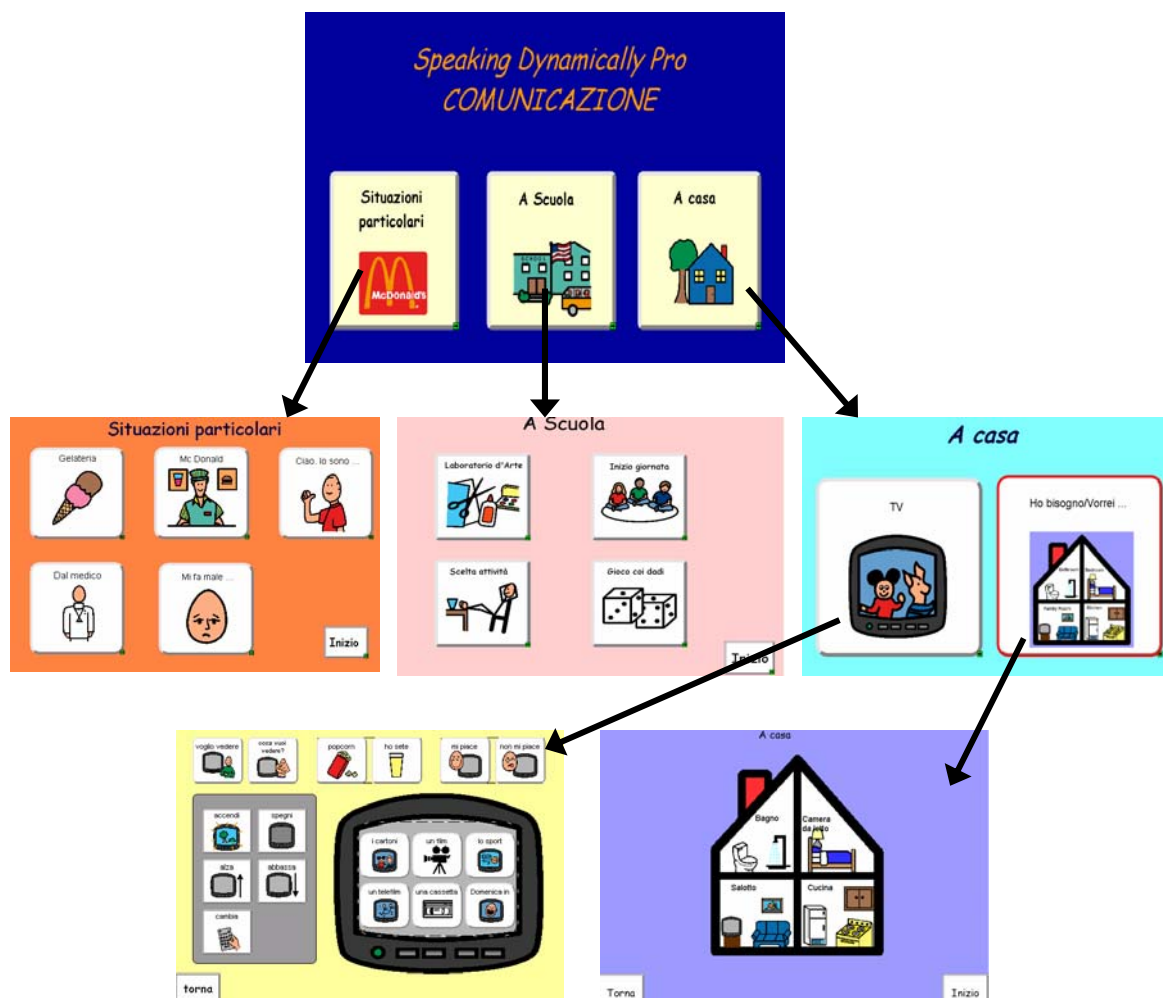
- Qual è l'obiettivo principale dell'attività (lettura, coniugazione dei verbi, narrazione, ecc.)?
- Quante tabelle saranno necessarie (numero di pagine di un racconto, ecc.)?
- Quanti bottoni saranno necessari su ogni tabella?
- Volete che i bottoni includano solo testo oppure anche simboli e/o immagini?
- Volete che venga fornito un feedback nel caso di una risposta corretta? E nel caso di una risposta sbagliata?

La risposta a ciascuna di queste domande avrà un impatto diretto sul modo in cui realizzerete e collegherete tra loro le vostre tabelle. Prima di progettare le tabelle, vi consigliamo di tracciare una bozza su un foglio di carta.

Come Preparare le Tabelle e i Collegamenti

Una volta pianificate le vostre attività, siete pronti per iniziare la progettazione del contenuto di ogni tabella e di come collegarle tra loro.

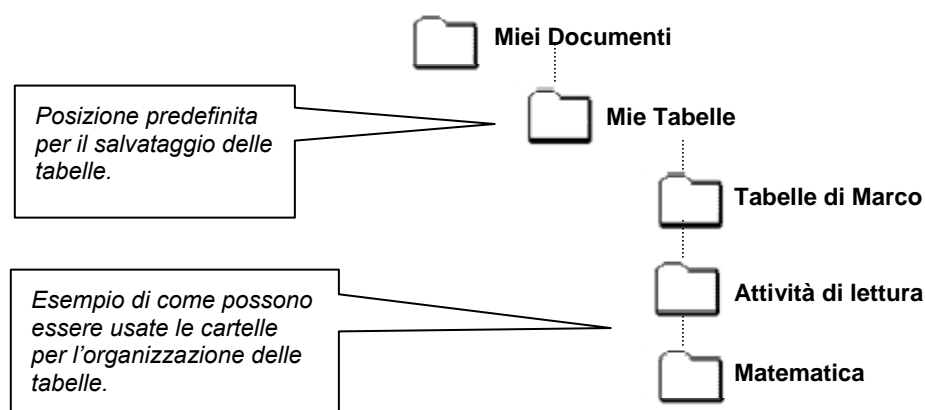
In genere, le tabelle dovranno essere organizzate per argomento o attività. Comincerete con una tabella "iniziale" che dovrebbe avere un bottone per ciascuno degli argomenti o attività che avete individuato per l'utente. Collegata al bottone di ogni argomento, ci sarà una sorta di "diramazione" dell'argomento stesso, che potrebbe essere costituita da una tabella singola oppure da un gruppo di tabelle. Il numero di tabelle da utilizzare per lo sviluppo di un argomento specifico sarà diverso da un'attività all'altra.

Provate a creare un diagramma di organizzazione delle tabelle, come quello mostrato qui sotto. Vi aiuterà a visualizzare la disposizione degli argomenti e delle attività che si diramano dalla tabella iniziale. Se il vostro elenco degli argomenti e delle attività è molto esteso, potreste provare a rappresentare sottoforma di diagramma ogni diramazione specifica della tabella iniziale. Questo schema vi servirà anche per le future pianificazioni, nonché come bozza di riserva per la disposizione della vostra serie di tabelle.

Come Creare una Tabella Iniziale

La prima tabella che dovreste creare è la tabella “Inizio” che viene visualizzata automaticamente all’avvio del programma. Si tratta della tabella iniziale da cui partono gli utenti ogni volta che utilizzano l’applicazione. Questa tabella dovrebbe includere un bottone per ognuno dei principali argomenti di comunicazione individuati.

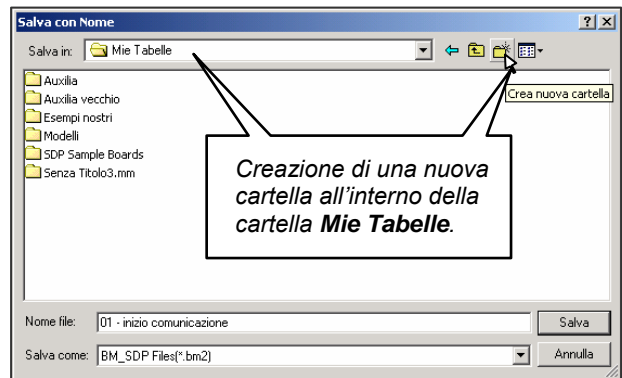
Qualsiasi altra tabella che realizzerete per un determinato utente, in genere, dovrà avere un bottone che la ricolleghi a quella iniziale. Ciò consentirà all’utente di spostarsi facilmente da una tabella all’altra, passando così da un argomento all’altro.

Come Creare Cartelle Separate per l’Organizzazione delle Tabelle

La tabella iniziale che avete realizzato nella sezione precedente è stata salvata nella cartella **Mie Tabelle**, che è la posizione predefinita per il salvataggio delle tabelle. Se state creando delle tabelle per diversi utenti o attività, vi consigliamo di creare delle cartelle separate all’interno di quella denominata **Mie Tabelle**, al fine di consentirvi una più facile organizzazione delle attività. Una buona organizzazione è particolarmente importante perché tutte le tabelle che saranno collegate insieme tra loro devono essere salvate all’interno della stessa cartella.

1

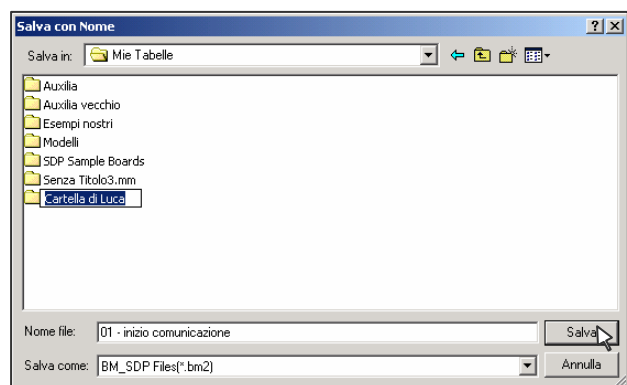
Se create delle tabelle per un utente specifico, dovrete creare una cartella separata nella quale salvare queste tabelle.

Quando salvate la prima tabella per un nuovo utente, fate click sull'icona **Crea nuova cartella**. Windows creerà così una "Nuova cartella".

Nota: Assicuratevi che la nuova cartella si trovi all'interno della cartella **Mie Tabelle**.

2

Digitate un nuovo nome per la cartella, quindi premete il tasto **Invio** della tastiera per salvare il nuovo nome della cartella. Per aprire la cartella, fate click sul bottone **Apri**.

Ora potete fare click sul bottone **Salva** per salvare la tabella nella nuova cartella da voi creata.

Nota: Finché non uscirete dal programma o non salverete una tabella in un'altra cartella, la vostra nuova cartella costituirà la collocazione predefinita per tutte le tabelle che salverete.

Capitolo 11
Come Assegnare Azioni Principali ai Bottoni

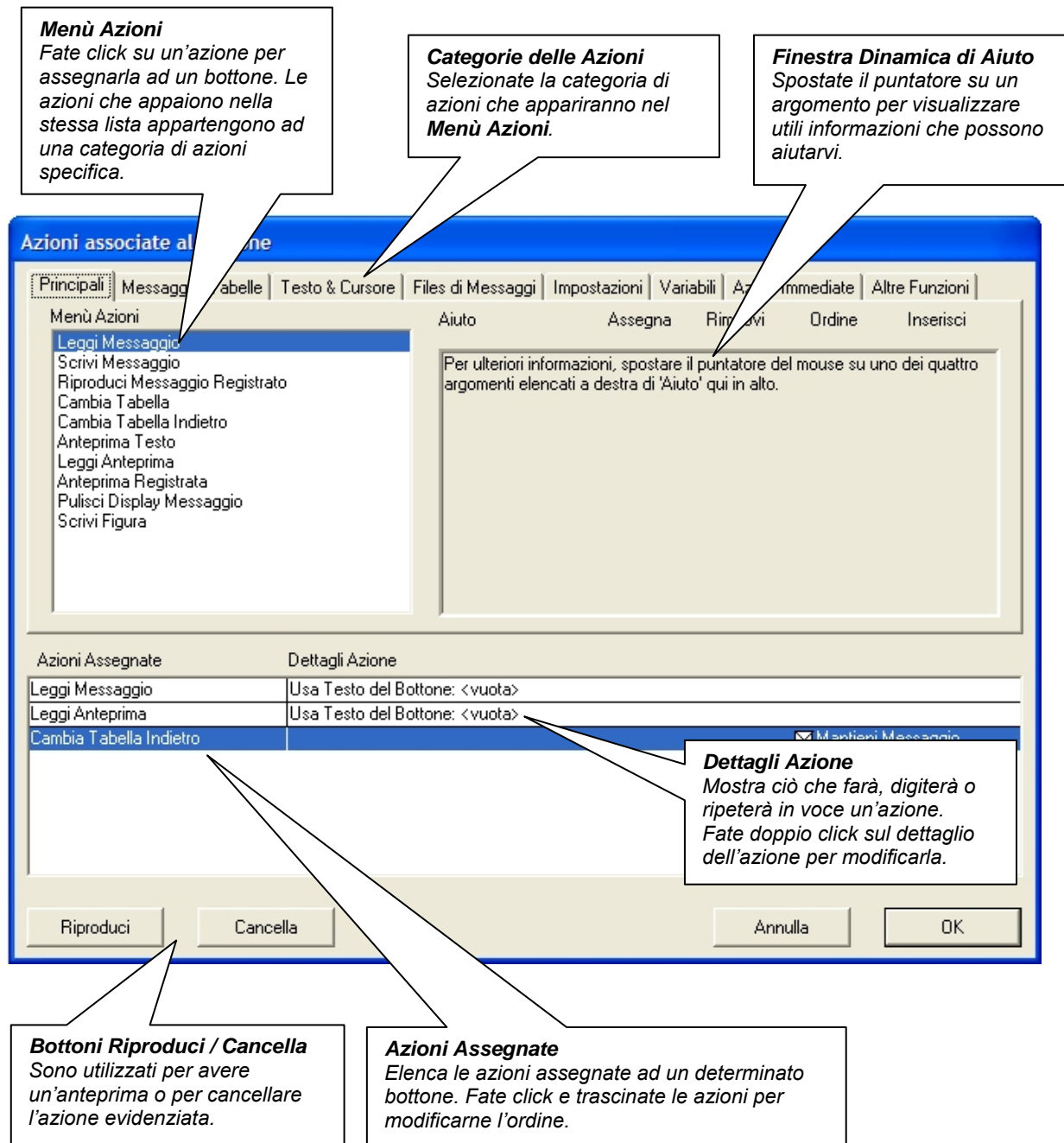
Descrizione del Capitolo

In questo capitolo imparerete ad assegnare Azioni Principali ai vostri bottoni.

Verranno trattati i seguenti argomenti:

- Uno sguardo alle Azioni dei Bottoni;
- Azioni Principali dei bottoni;
- Riproduzione di un messaggio registrato da un bottone;
- Assegnazione dell'azione **Leggi Anteprima** ad un bottone;
- Assegnazione dell'azione **Display Anteprima** ad un bottone;
- Modifica delle azioni assegnate ad un bottone;
- Categorie di Azioni;
- Ripetizione in voce dei bottoni;
- Riproduzione di un suono salvato da un bottone;
- Assegnazione dell'azione **Anteprima Registrata** ad un bottone;
- Modifica dell'**Anteprima Testo** di un bottone.

Uno Sguardo alla Finestra delle Azioni dei Bottoni

Potete assegnare delle azioni ai vostri bottoni facendo doppio click su di essi. Apparirà la finestra con le Azioni associate al Bottone riportata qui sotto. Potete anche assegnare più azioni ad uno stesso bottone. Nel programma sono disponibili più di 135 azioni tra le quali poter scegliere. Per un elenco completo consultate l'*Appendice B*.

Categorie delle Azioni

Il programma dispone di oltre 135 azioni dei bottoni tra cui poter scegliere. Per aiutarvi nell'individuare un'azione specifica per un bottone, esse sono raggruppate in varie categorie in base alle funzioni. Selezionando una categoria, verranno visualizzate le azioni corrispondenti nel **Menù Azioni**.

- **Azioni Principali**: sono le azioni più comunemente utilizzate come, ad esempio, **Leggi Messaggio**, **Scrivi Messaggio**, **Cambia Tabella**, e così via.
- **Messaggi**: sono le azioni che controllano la funzione di **Display Messaggio**.
- **Tabelle**: sono le azioni che collegano i bottoni ad altre tabelle o a tabelle secondarie.
- **Testo & Cursore**: sono le azioni che determinano i movimenti del puntatore e le selezioni di testo.
- **Files di Messaggi**: sono le azioni che aprono e salvano documenti di testo e figure.
- **Impostazioni**: sono le azioni che consentono ad un utente di modificare le impostazioni di accesso e di preferenza.
- **Variabili**: sono le azioni utilizzate per creare risposte dei bottoni subordinate come, ad esempio, **Se**, **Altrimenti**, **Altrimenti Se**, e così via.
- **Azioni Immediate**: sono azioni usate per realizzare bottoni che si possono modificare in **Modalità Utente**.
- **Altre funzioni**: sono utili azioni di vario genere come, ad esempio, **Casuale**, **Esegui Applicazione** e **Imposta Immagine Bottone**.

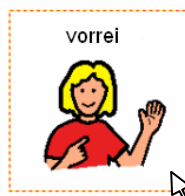
Azioni Principali dei Bottoni

La categoria **Azioni Principali** include le azioni di bottoni più comunemente utilizzate. Tutte le azioni di questo elenco saranno trattate in questo capitolo, ad eccezione di **Cambia Tabella** e **Scrivi Figura** di cui si parlerà, invece, nei capitoli successivi.

- **Leggi Messaggio**: consente la ripetizione in voce del messaggio che avete digitato, utilizzando la sintesi vocale del computer.
- **Leggi con Evidenziatore**: legge ed evidenzia i simboli e il testo che appaiono su un Bottone di Simbolizzazione (*questa azione è inclusa solo nell'elenco delle azioni relative ai Bottoni di Simbolizzazione*).
- **Scrivi Messaggio**: colloca un messaggio da voi digitato nel Display Messaggio. Per poter utilizzare questa azione, sulla vostra tabella deve essere presente un bottone **Display Messaggio**.
- **Riproduci Messaggio Registrato**: riproduce un messaggio da voi registrato oppure un suono salvato selezionato.
- **Cambia Tabella**: visualizza la tabella che selezionate.
- **Cambia Tabella Indietro**: riporta l'utente alla tabella che stava utilizzando prima.
- **Anteprima Testo**: visualizza un suggerimento di testo per la funzione del bottone. Per poter utilizzare questa azione, sulla vostra tabella deve essere presente un bottone **Display Anteprima**.
- **Leggi Anteprima**: riproduce un suggerimento vocale (con voce sintetizzata) per la funzione del bottone.
- **Anteprima Registrata**: riproduce un suggerimento registrato per la funzione del bottone.
- **Pulisci Display Messaggio**: elimina i contenuti del **Display Messaggio**, se presente sulla tabella.
- **Scrivi Figura**: colloca il simbolo e/o l'immagine sopra ad un bottone nel Display Messaggio. Con questa azione utilizzerete così due funzioni associate: **Leggi Testo del Bottone** e **Riproduci Suono del Bottone**. Per poter usare questa azione, sulla vostra tabella deve esserci un bottone Display Messaggio.

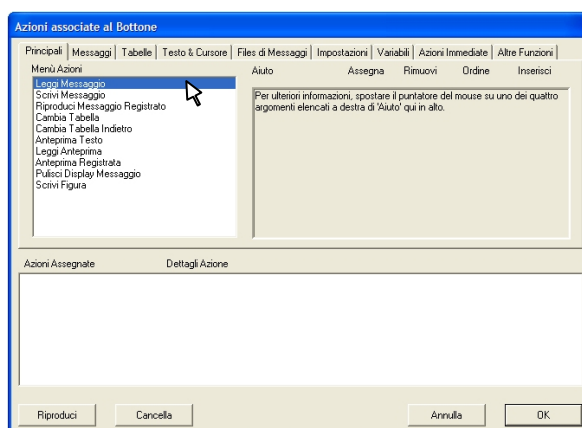
Come Consentire la Ripetizione in Voce di un Bottone

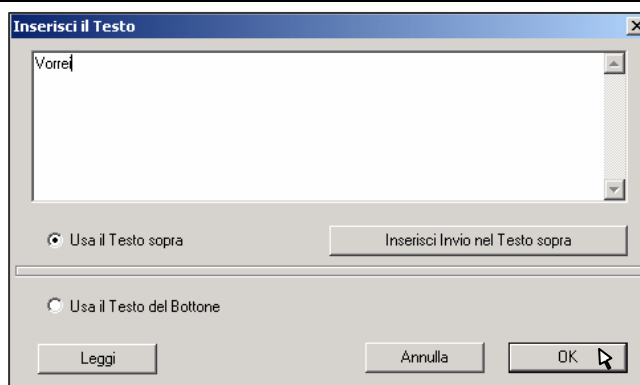
1

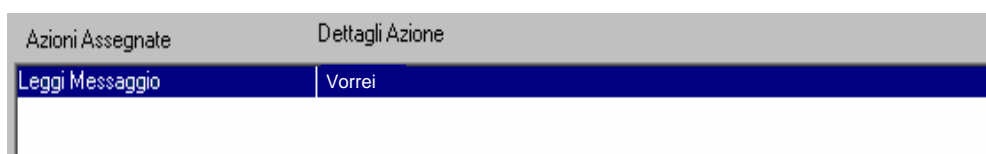
Fate doppio click sul bottone che volete sia ripetuto in voce. Apparirà così la finestra **Azioni associate al Bottone**.

Quando il bottone viene selezionato, il suo bordo sarà formato da una linea tratteggiata.

2

Selezionate **Leggi Messaggio** dal **Menù Azioni**.

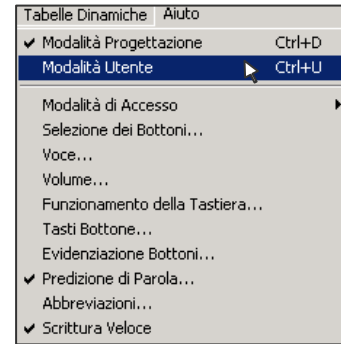
3

Nella finestra di dialogo, inserite il messaggio che volete venga ripetuto in voce da questo bottone.

Suggerimento: Potete impostare il bottone affinché ripeta automaticamente il testo che si trova su di esso, facendo click sul bottone **Usa il Testo del Bottone**. Potete ascoltare il vostro messaggio, facendo click sul bottone **Leggi**.

Quando avete finito, fate click sul bottone **OK** oppure premete il tasto **Invio** sulla tastiera standard.

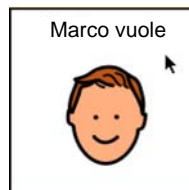
4

Ora l'azione **Leggi Messaggio** e il suo messaggio appariranno negli elenchi **Azioni Assegnate** e **Dettagli Azione**. Quando avete finito, fate click sul bottone **OK** oppure premete il tasto **Invio**.

5

Impostate il programma in **Modalità Utente**, selezionando **Tabelle Dinamiche > Modalità Utente** oppure premendo **Ctrl+U**. Provate a fare click sui bottoni ai quali avete assegnato delle azioni di lettura.

Quando avete finito, riportate il programma in **Modalità Progettazione**, premendo il tasto **Esc** oppure **Ctrl+D**.

Riproduzione di un Messaggio Registrato

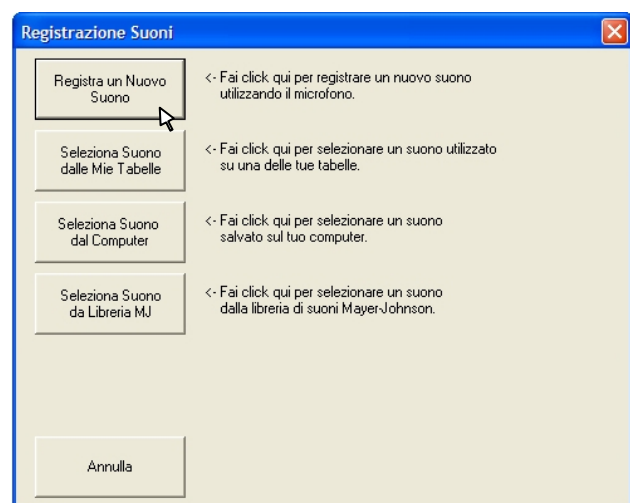
1

Fate doppio click sul bottone che volete riproduca un messaggio registrato. Apparirà la finestra di dialogo **Azioni associate al Bottone**.

2

Dall'elenco **Menù Azioni**, selezionate **Riproduci Messaggio Registrato**.

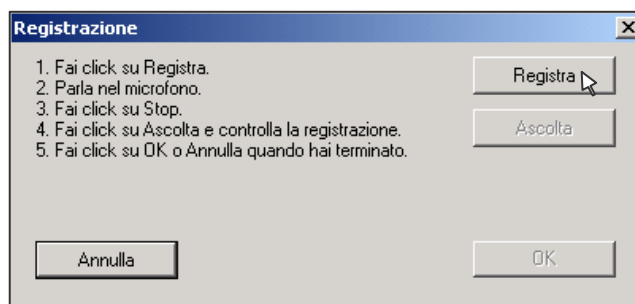
Nota: Per poter utilizzare questa caratteristica, il vostro computer deve disporre di una scheda audio con microfono oppure di un microfono incorporato.

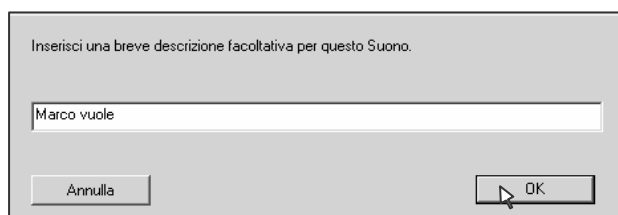
3

Fate click sul bottone **Registra un Nuovo Suono**.

4

Fate click sul bottone **Registra** e ripetete chiaramente nel microfono la frase “Marco vuole”.

Fate click sul bottone **Stop** (che prima era il bottone **Registra**), per interrompere la registrazione.

Quando avete finito di registrare, fate click su **OK**. Apparirà una finestra di dialogo che vi chiederà una descrizione del messaggio registrato.

5

Inserite una breve descrizione per il suono registrato che apparirà nell’elenco **Azioni Assegnate**. Quindi, fate click su **OK**.

6

L’azione **Riproduci Messaggio Registrato** e il nome della registrazione, appariranno ora nell’elenco **Azioni Assegnate**.

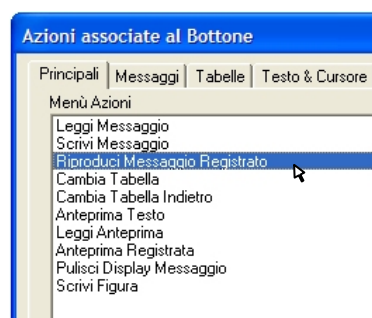
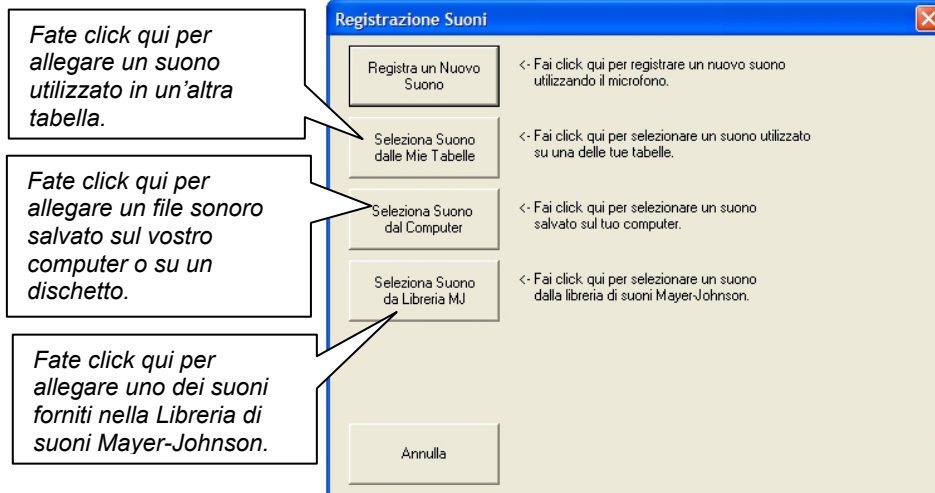
Quando avete finito, fate click su **OK**.

Riproduzione di un Suono Salvato da un Bottone

1

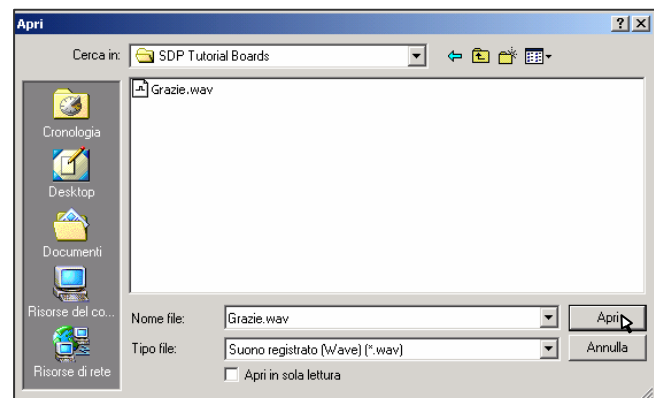
Fate doppio click sul bottone che volete riproduca un suono salvato.

Dall’elenco **Menù Azioni**, selezionate **Riproduci Messaggio Registrato**.

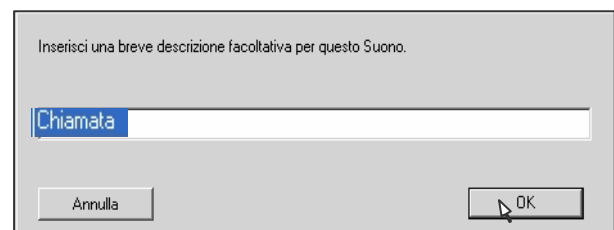
2

Fate click sul bottone **Seleziona Suono dal Computer**. Apparirà una finestra di navigazione.

3

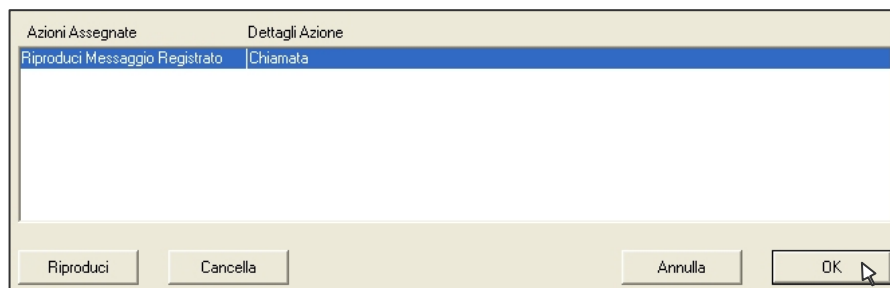
Nella finestra di dialogo che appare, sfogliate fra i file sonori .wav che avete salvato sul vostro computer.

Nota: Aebbene raramente, può succedere che alcuni file .wav contengano un tipo di audio compresso in formati non supportati. Pur avendo l'estensione .wav, questi file sono di formato diverso e, pertanto, non possono essere riprodotti dal programma.

4

Digitate una breve descrizione per il suono che avete selezionato e, poi, fate click su **OK**.

Tale descrizione vi aiuterà ad individuare il suono anche in futuro.

5

L'azione **Riproduci Messaggio Registrato** e il nome del file sonoro appariranno ora nell'elenco delle **Azioni Assegnate**.

6

Potete ascoltare il suono selezionato facendo click sull'azione **Riproduci Messaggio Registrato** e, poi, sul bottone **Riproduci**.

Suggerimento: il bottone **Riproduci** può anche essere utilizzato per avere un'anteprima di qualsiasi azione associata ad un bottone selezionato che consenta la lettura o la riproduzione di una registrazione.

Quando avete finito di modificare il bottone, fate click su **OK**.

Come Assegnare l'azione Leggi Anteprima ad un Bottone

1

Attribuendo l'azione **Leggi Anteprima** ad un bottone, quando il puntatore si trova su di esso oppure quando viene evidenziato dalla scansione, si ha la ripetizione in voce di un messaggio. In genere, il messaggio di anteprima viene utilizzato per fornire un suggerimento acustico agli utenti con difficoltà visive.

Fate doppio click sul bottone a cui volete assegnare l'azione **Leggi Anteprima**. Apparirà la finestra di dialogo **Azioni associate al Bottone**.

2

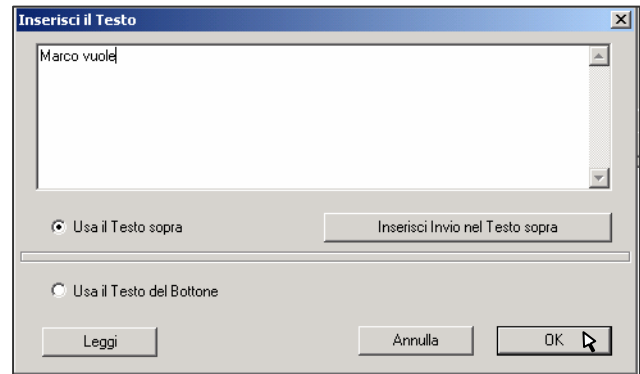
Selezionate **Leggi Anteprima** dall'elenco **Menù Azioni**.

3

Nella finestra di dialogo che appare inserite il messaggio di anteprima che volete sentire ripetere in voce.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

Nota: Un messaggio di anteprima dovrebbe essere formato soltanto da una o due parole. Anteprime troppo lunghe possono rallentare la scansione o l'accesso ai bottoni.

4

L'azione **Leggi Anteprima** e il messaggio di anteprima appariranno ora nell'elenco **Azioni Assegnate**.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

Nota: Per ulteriori informazioni sull'impostazione del livello del volume dell'anteprima o sulla disattivazione completa di tutte le anteprime dei messaggi, vedete il *Capitolo 19* di questo manuale.

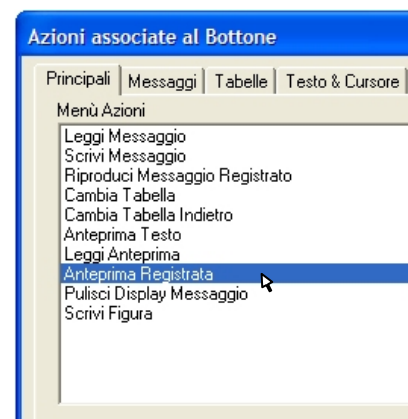
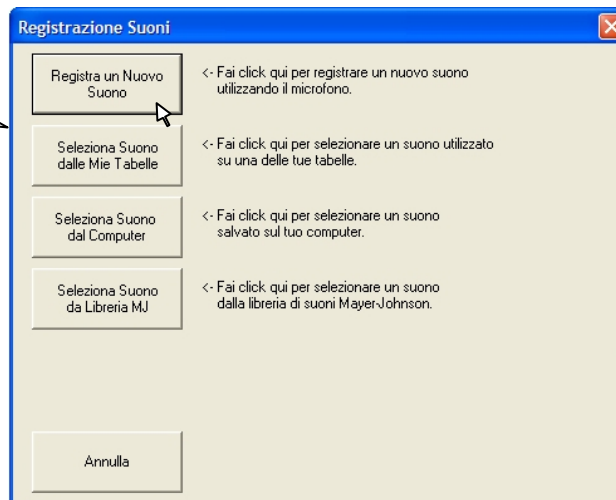
Come Assegnare ad un Bottone l'azione Anteprima Registrata

In alternativa alla sintesi vocale dell'azione **Leggi Anteprima**, assegnando l'azione **Anteprima Registrata** ad un bottone, quando questo viene evidenziato dalla scansione oppure il puntatore si trova su di esso, si ha la ripetizione in voce di un messaggio registrato. In genere, il messaggio di anteprima viene utilizzato per fornire un suggerimento acustico agli utenti con difficoltà visive.

1

Fate doppio click sul bottone a cui volete assegnare l'azione **Anteprima Registrata**. Apparirà la finestra di dialogo **Azioni associate al Bottone**.

Nota: Per poter utilizzare questa caratteristica, il vostro computer deve disporre di una scheda audio con microfono o di un microfono incorporato.

Selezionate **Anteprima Registrata** dall'elenco **Menù Azioni**.

2

Per utilizzare un microfono al fine di registrare l'anteprima, fate click sul bottone **Registra un Nuovo Suono**.

Fate click sul bottone **Seleziona Suono dal Computer** per utilizzare un suono precedentemente registrato. Se selezionate questa opzione, apparirà una finestra di navigazione che vi permetterà di trovare ed importare il suono desiderato.

Nota: Un messaggio di anteprima dovrebbe essere formato soltanto da una o due parole. Anteprime troppo lunghe possono rallentare la scansione o l'accesso ai bottoni.

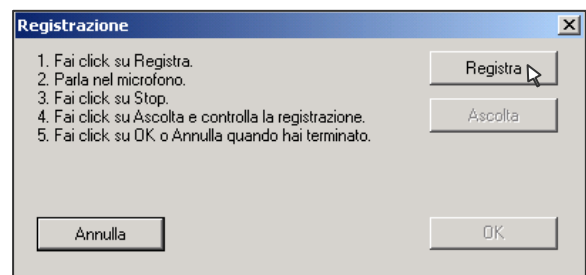
3

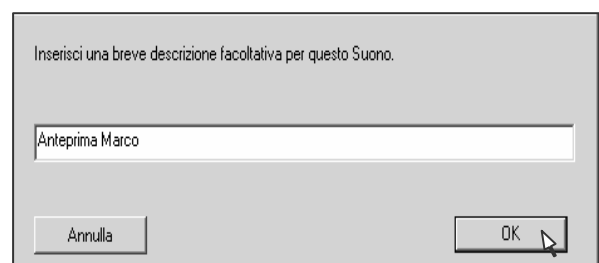
Se selezionate l'opzione **Registra un Nuovo Suono**, apparirà la finestra di dialogo **Registrazione**.

Fate click sul bottone **Registra** e ripetete a voce alta il messaggio di anteprima nel microfono.

Fate click sul bottone **Stop** (che prima era il bottone **Registra**), per interrompere la registrazione.

Quando avete finito di registrare, fate click su **OK.**

4

Inserite una breve descrizione per la vostra anteprima registrata e fate click su **OK**.

5

L’azione **Anteprima Registrata** e il nome della registrazione appariranno ora nell’elenco **Azioni Assegnate**.

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Anteprima Registrata	Anteprima Marco

Nota: Quando avete finito di modificare il bottone, fate click su **OK**. Per informazioni su come impostare il livello del volume dell’anteprima o sulla disattivazione completa di tutte le anteprime dei messaggi, vedete il *Capitolo 19* di questo manuale.

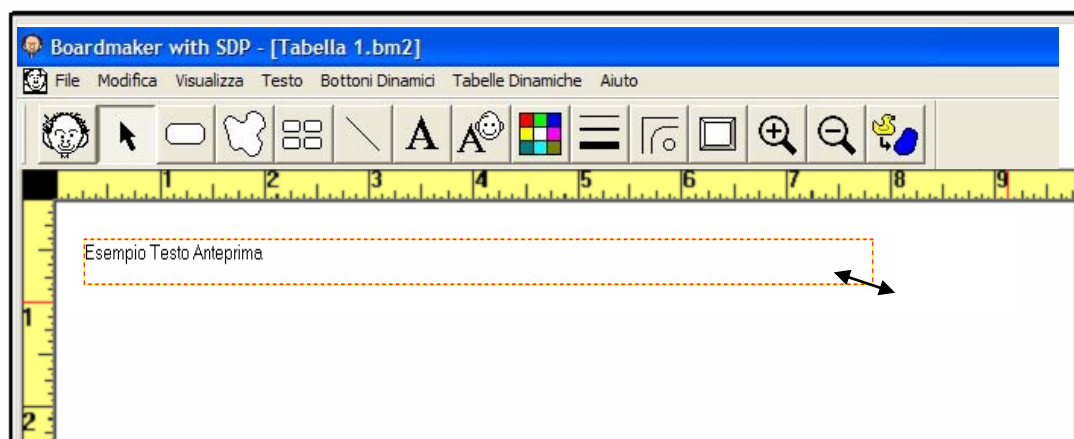
Come Aggiungere un Display Anteprima

Il **Display Anteprima** visualizza automaticamente i messaggi o le azioni assegnate ad un bottone quando il puntatore si sposta su di esso oppure quando viene evidenziato attraverso la scansione.

1

Selezionate **Bottoni Dinamici > Display Anteprima**.

Nella parte superiore della tabella apparirà il **Display Anteprima**.

2

Riposizionate il **Display Anteprima** e poi trascinate il suo bordo per modificarne le dimensioni.

3

Fate scorrere il puntatore sui vari bottoni per visualizzare le loro anteprime di testo. Noterete che il **Display Anteprima** funziona allo stesso modo sia in **Modalità Progettazione** che in **Modalità Utente**.

Nota: le dimensioni e il colore del testo visualizzato possono essere modificati. A questo proposito, consultate il *Capitolo 13* di questo manuale.

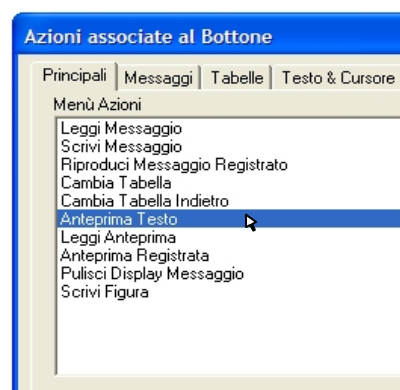
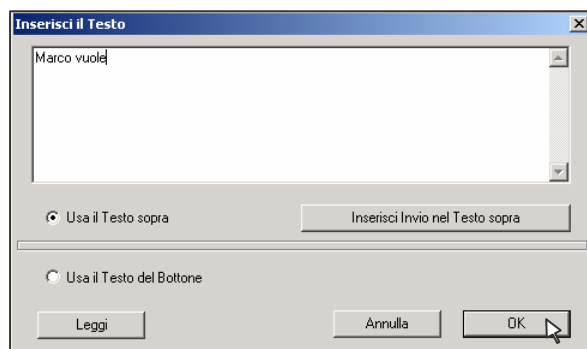
Come Modificare l’Anteprima Testo di un Bottone

1

Se l’anteprima di testo che appare automaticamente non vi piace, potete assegnare una vostra anteprima di testo personalizzata, utilizzando l’azione **Anteprima Testo**.

Fate doppio click sul bottone desiderato. Apparirà la finestra di dialogo **Azioni associate al Bottone**.

Selezionate **Anteprima Testo** dall’elenco **Menù Azioni**.

2

Nella finestra di dialogo, inserite il messaggio di anteprima testo per il bottone. Poi fate click su **OK**.

3

L’azione **Anteprima Testo** e il messaggio di anteprima testo appariranno ora nell’elenco **Azioni Assegnate**.

Quando avete finito di modificare il bottone, fate click su **OK**.

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Riproduci Messaggio Registrato	Marco vuole
Anteprima Registrata	Marco vuole
Anteprima Testo	Marco vuole

Come Modificare le Azioni Associate ad un Bottone

Nel processo di realizzazione di una tabella, probabilmente, avrete la necessità di modificare le azioni associate ai vostri bottoni. Le azioni che appaiono nell'elenco **Azioni Assegnate** possono essere modificate, aggiunte, cancellate o riordinate in modo molto semplice.

1

Come Modificare un'Azione Assegnata

Per modificare un'azione assegnata ad un bottone, fate doppio click prima sul bottone e, poi, sull'elenco **Dettagli Azione** relativo a tale azione. Nel nostro caso, fate doppio click su "Marco Vuole", per l'azione **Anteprima Testo**.

2

Apparirà la finestra di dialogo relativa all'azione scelta, consentendovi di effettuare le modifiche desiderate.

Nota: Molte azioni svolgono una funzione d'impostazione e non possono, pertanto, essere modificate.

3

Come Aggiungere un'Azione all'Elenco

Non esiste un limite al numero di azioni che si possono assegnare ad un bottone.

Qualsiasi azione aggiunta ad un bottone apparirà dopo l'azione evidenziata. Per inserire un'azione in una posizione specifica, evidenziate quella precedente.

4

Come Modificare l'Ordine delle Azioni Assegnate

Per modificare l'ordine delle **Azioni Assegnate** che appaiono nell'elenco, potete fare click su un'azione e trascinarla in una posizione diversa.

Nota: l'ordine delle azioni può essere molto importante. Ad esempio, tutte le azioni di modifica della tabella devono apparire in fondo all'elenco.

.

5

Come Eliminare un'Azione Assegnata

Per eliminare un'azione, selezionatela dall'elenco delle **Azioni Assegnate** e fate click sul bottone **Cancella**.

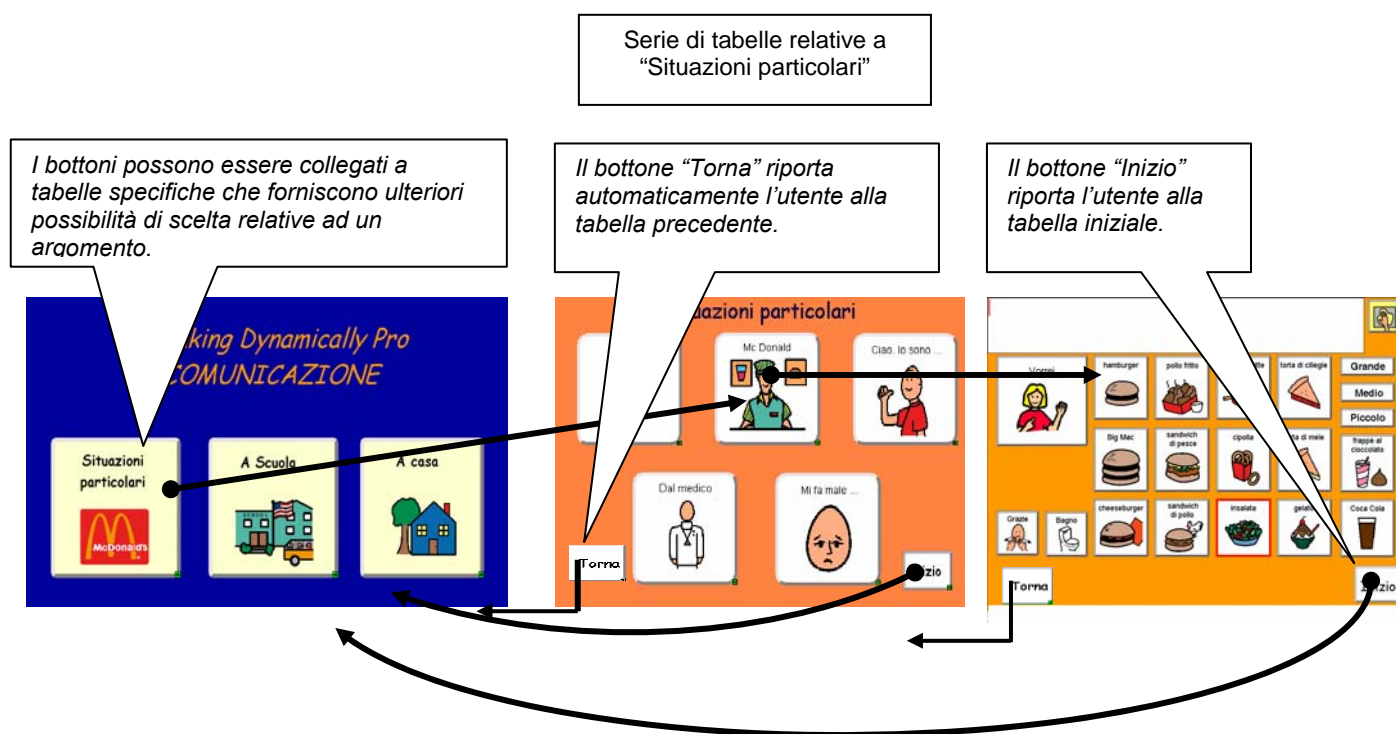
Suggerimento: Se dovete cancellare una serie di azioni, selezionate l'azione più in alto e fate ripetutamente click sul bottone **Cancella** per rimuovere le azioni desiderate.

Capitolo 12
Come Collegare più Tabelle tra Loro

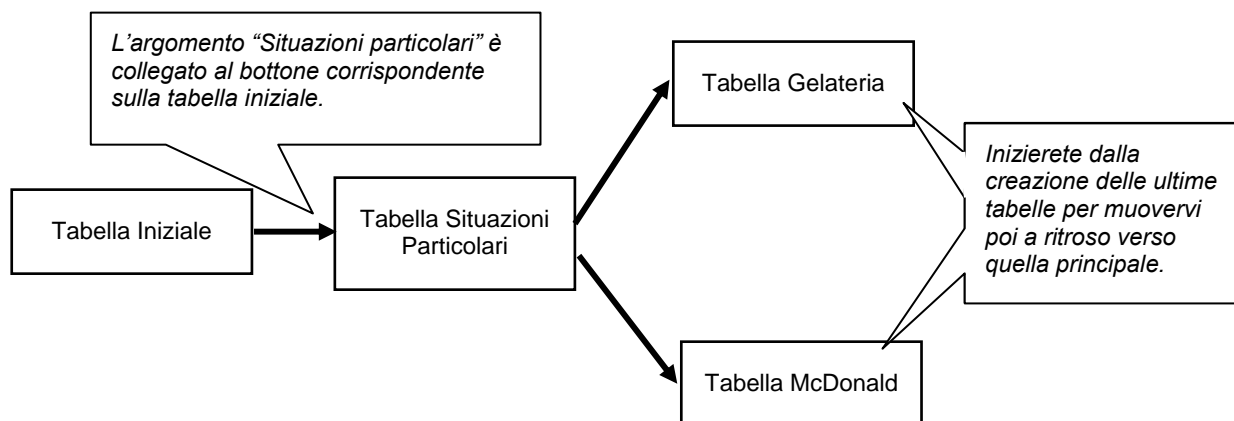
Descrizione del Capitolo

Con di programmi *Boardmaker-Speaking Dynamically Pro*, avrete accesso ad un display dinamico. Questo consente la visualizzazione di tutte le tabelle necessarie, con la possibilità di passare dall'una all'altra quando l'utente interagisce con i bottoni sullo schermo. In questo capitolo apprenderete i principali metodi per collegare le tabelle fra loro, in modo da realizzare la prima parte di un set di tabelle tra cui potrete spostarvi in modo semplice e rapido.

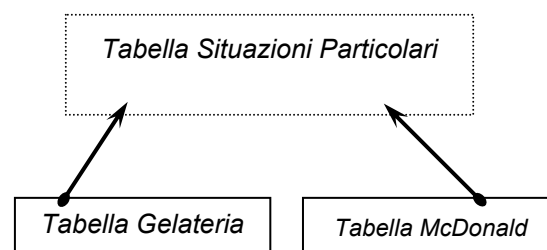
In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Come collegare più tabelle fra loro;
- Come aggiungere un bottone di collegamento alla tabella precedente;
- Come passare da un collegamento all'altro in Modalità Progettazione;
- Come aggiungere un bottone di collegamento alla tabella iniziale;
- Come collegare tabelle specifiche tra loro;
- Uso di Indicatori di Cambio Tabella.

Come Collegare più Tabelle fra Loro

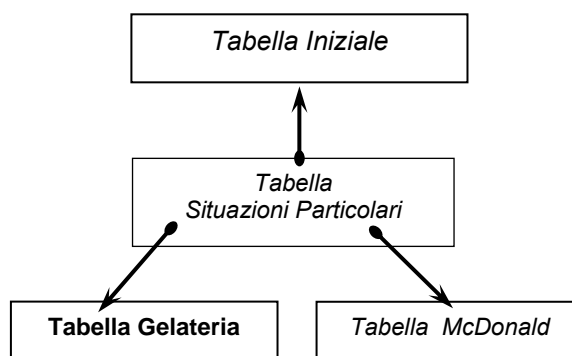
Una volta creata una tabella principale/iniziale, la fase successiva consiste nel realizzare delle tabelle di supporto per una ripartizione dell'argomento scelto (nel nostro caso, "Situazioni Particolari"). In genere, è consigliabile iniziare dalla creazione delle ultime tabelle di una serie. La sequenza generale per la creazione di un set di tabelle collegate è spiegata qui di seguito. Seguendo questi passi, potrete creare i collegamenti necessari delle tabelle mano a mano che realizzerete ogni tabella.

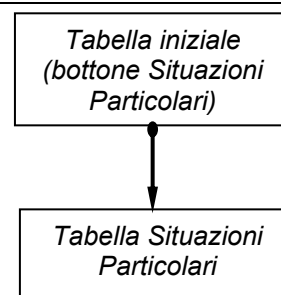
1

Fasi Generali per la Creazione di Tabelle Collegate

Iniziate dalla creazione delle ultime tabelle di una serie. Queste tabelle possono, quindi, essere collegate direttamente alla tabella iniziale.

Nota: Ogni tabella da voi creata dovrebbe avere un bottone che la ricolleghi alla tabella iniziale.

2

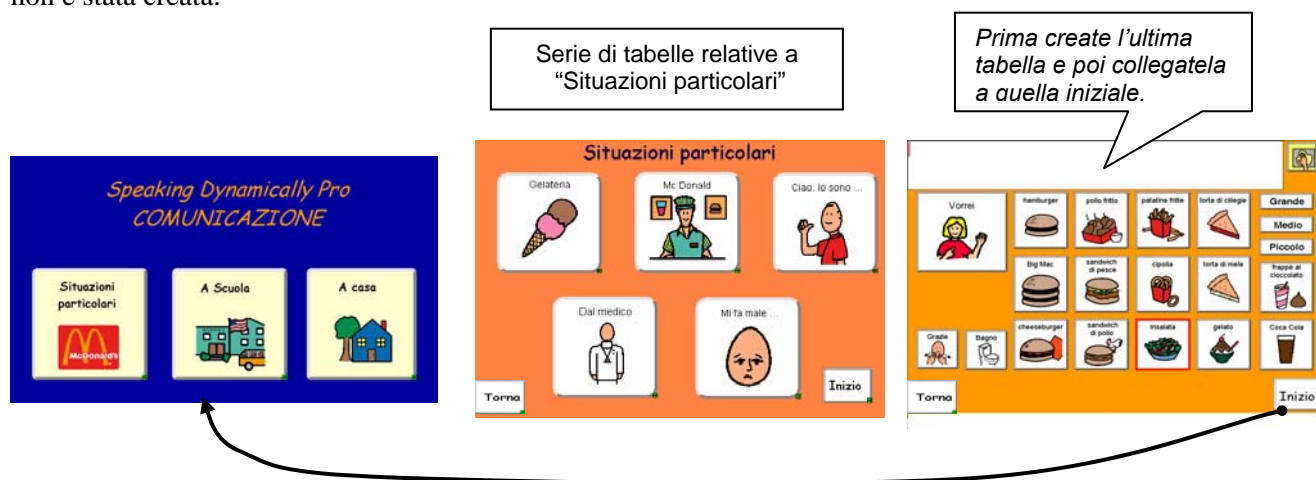
Create poi tutte le altre tabelle, lavorando a ritroso verso la tabella iniziale.
Nell'esempio raffigurato, la tabella "Situazioni Particolari" viene creata successivamente. Questa tabella può allora essere collegata alle tabelle "Gelateria", "McDonald" e a quella iniziale.

Nota: Ogni tabella da voi creata dovrebbe avere un bottone assegnato all'azione **Cambia Tabella Indietro** per aiutarvi nella navigazione.

3

Una volta che le tabelle riguardanti un determinato argomento sono state collegate tra loro, il relativo bottone sulla tabella iniziale può essere collegato alla serie completa.

Come Inserire un Bottone di Collegamento nella Tabella Iniziale

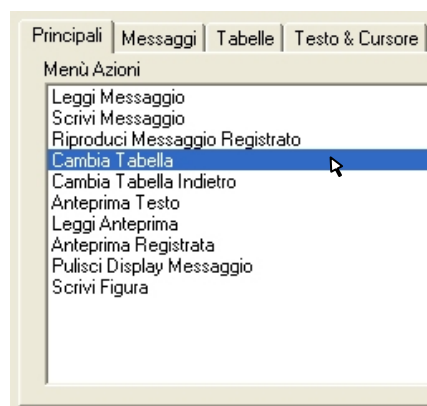
Tutte le tabelle da voi create dovrebbero avere un collegamento con quella iniziale. Ciò impedirà all’utente di navigare fino in fondo ad una serie di tabelle per poi trovarsi bloccato.

Creando prima le tabelle che si trovano alla fine della sequenza di un argomento, l’unico collegamento diretto che dovete inserire è quello relativo alla tabella iniziale che, peraltro, dovrebbe già esistere. **Non è infatti possibile creare un collegamento ad una tabella inesistente**. Ad esempio, se avete cominciato creando la tabella “Situazioni Particolari”, non potete creare un collegamento alla tabella “McDonald” finché anche questa non è stata creata.

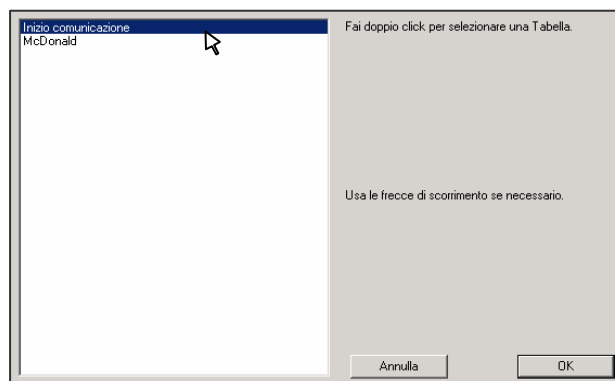
1

Vi consigliamo di creare e collocare il bottone “Inizio” sempre nella stessa posizione in tutte le tabelle.

Fate doppio click sul bottone “Inizio”.

Selezionate **Cambia Tabella** dall’elenco **Menù Azioni**.

2

Fate click sulla vostra tabella iniziale che appare nell’elenco delle tabelle e poi fate click su **OK**.

Nota: Appariranno nell’elenco soltanto le tabelle salvate nella stessa cartella in cui si trova la tabella corrente.

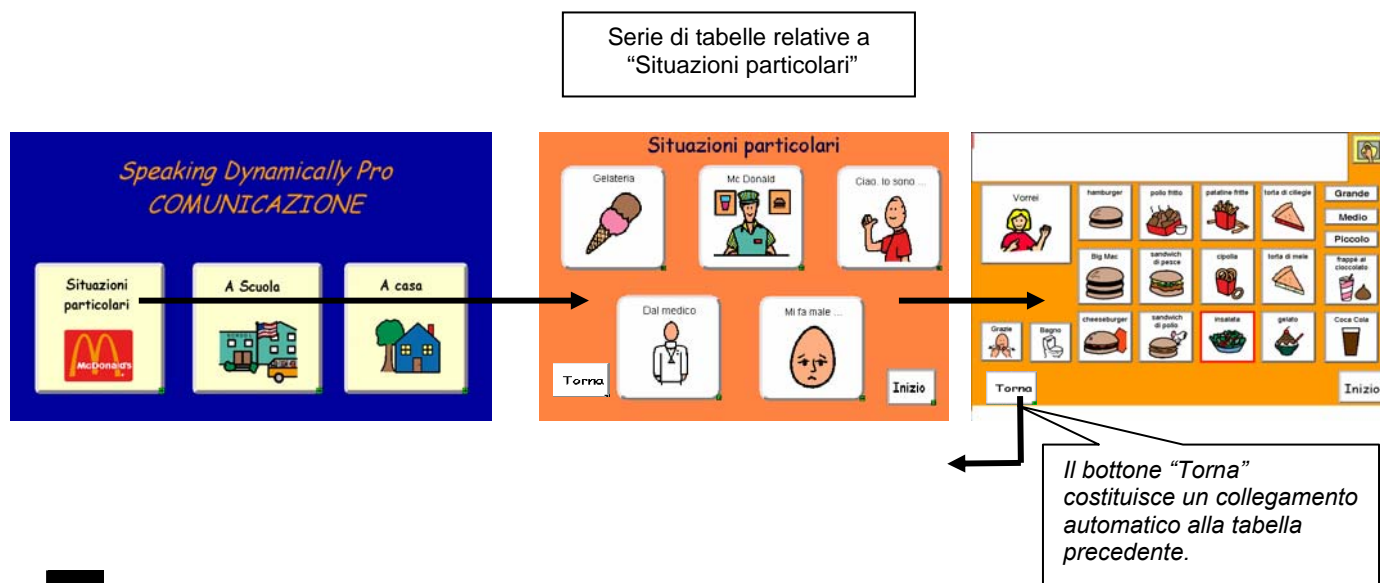
3

L’azione **Cambia Tabella** e la tabella ad essa collegata appariranno ora nell’elenco **Azioni Assegnate**.

Quando avete finito di modificare il bottone, fate click su **OK**.

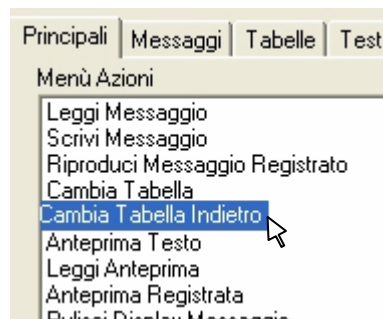
Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Cambia Tabella	01 - inizio

Come Inserire un Bottone di Collegamento nella Tabella Precedente

Una particolare azione, **Cambia Tabella Indietro**, permette all'utente di retrocedere automaticamente di una tabella – proprio come quando si utilizza il bottone "Indietro" navigando in Internet. Il programma memorizza il percorso delle tabelle seguito dall'utente il quale, dunque, può tornare non solo alla tabella precedente ma, se necessario, anche a molte tabelle precedenti. È inoltre disponibile l'azione complementare **Cambia Tabella Avanti** (categoria **Tabelle**) che, se necessario, vi farà procedere in avanti, attraverso tutte le tabelle da voi usate.

1

Vi consigliamo di creare e collocare il bottone "Torna" sempre nella stessa posizione su ogni tabella.

Fate doppio click sul bottone "Torna".

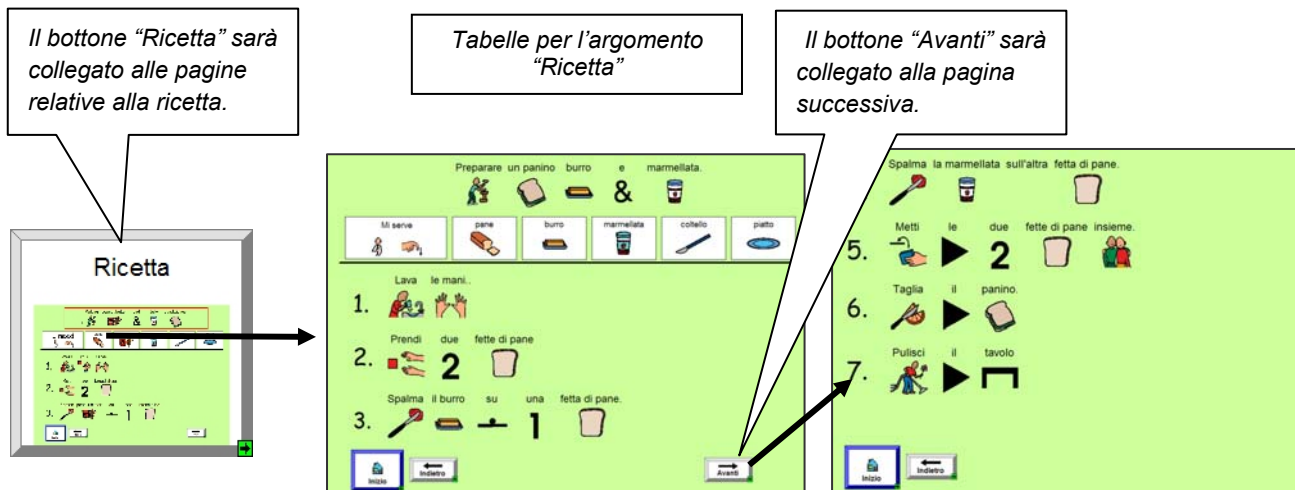
Selezionate **Cambia Tabella Indietro** dall'elenco **Menù Azioni**.

2

L'azione **Cambia Tabella Indietro** apparirà ora nell'elenco **Azioni Assegnate**.

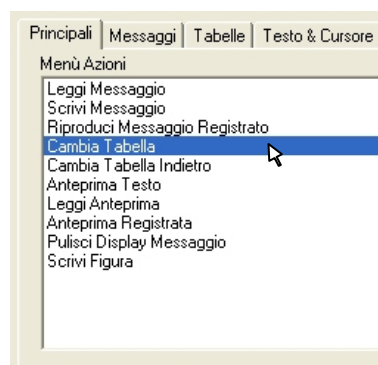
Fate click su **OK** quando avete finito.

Come Collegare Tabelle Specifiche tra Loro

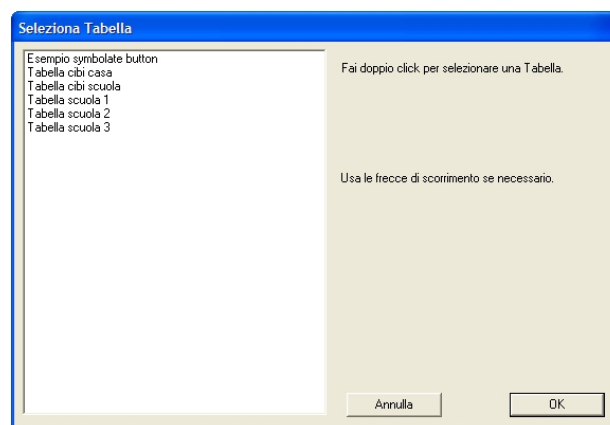
Una volta creata e collegata l'ultima tabella della serie relativa al vostro argomento, lavorate a ritroso, in direzione della tabella iniziale. Ad esempio, se avete creato un racconto, è probabile che vogliate collegare la pagina 2 alla pagina 1, e così via.

1

Fate doppio click sul bottone che collega alla tabella successiva.

Selezionate **Cambia Tabella** dall'elenco **Menù Azioni**.

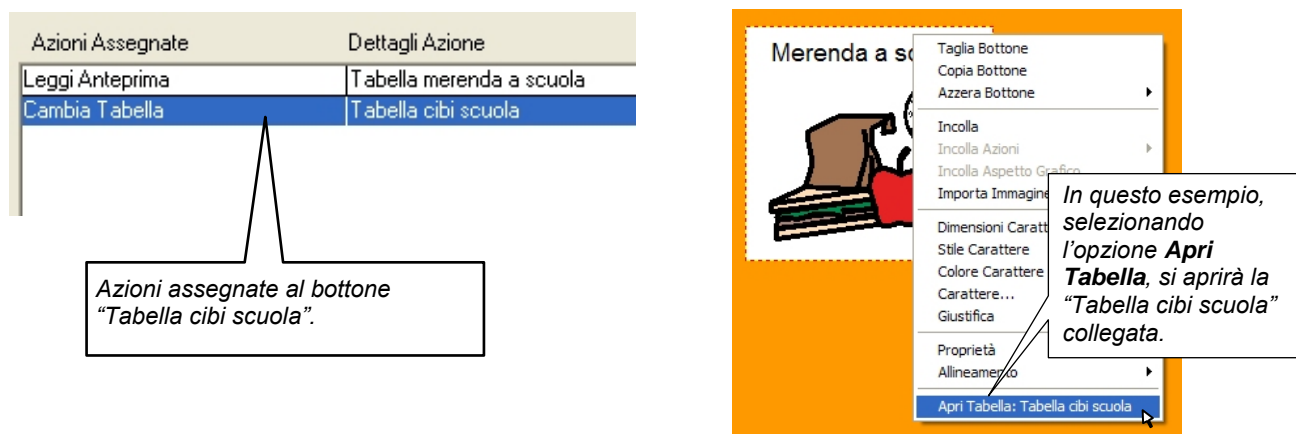
2

Apparirà un elenco di tabelle che sono state salvate nella stessa cartella in cui si trova quella corrente. Fate doppio click sul nome della tabella con cui volete effettuare il collegamento.

Se la tabella non appare nell'elenco, assicuratevi che si trovi nella stessa cartella della tabella corrente.

3

L'azione **Cambia Tabella** e la tabella ad essa collegata apparirà ora nell'elenco **Azioni Assegnate**.

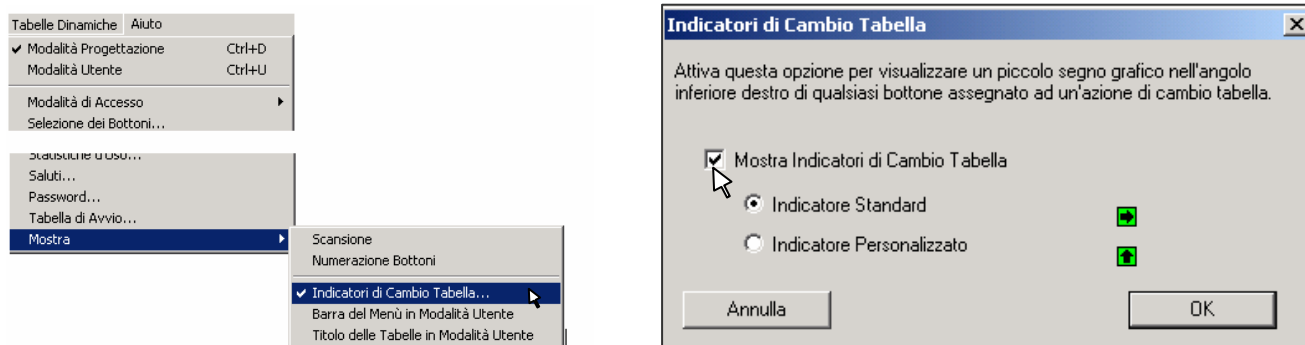
Fate click su **OK** quando avete finito.

Come Passare da un Collegamento all’altro in Modalità Progettazione

In **Modalità Progettazione**, potete aprire rapidamente una tabella collegata ad un bottone specifico. Premete **Ctrl** mentre fate click destro sul bottone e, dal menù contestuale che appare, selezionate **Apri Tabella: <nome della tabella>**. Se state salvando una serie estesa di tabelle collegate, l’opzione **Apri Tabella** vi permetterà di risparmiare molto tempo.

Nota: Ie ad un bottone è associata più di un’azione **Cambia Tabella** o **Vai a Tabella Secondaria** (cosa possibile se le azioni relative a Cambia Tabella si trovano all’interno dei gruppi **Se** o **Casuale**), per ogni collegamento sarà disponibile un’opzione **Apri Tabella** (fino ad un massimo di sei collegamenti).

Indicatori di Cambio Tabella

Secondo l’impostazione predefinita, il programma contrassegna ogni bottone associato ad un’azione di cambiamento di tabella con una piccola freccia verde, nell’angolo in basso a destra. Si tratta di un **Indicatore di Cambio Tabella** e rappresenta un suggerimento visivo per l’utente che, selezionando un bottone specifico, farà apparire un’altra tabella.

Gli indicatori possono essere attivati o disattivati attraverso il menù **Tabelle Dinamiche**. Avete anche la possibilità di assegnare un altro segno grafico che svolga la funzione di **Indicatore di Cambio Tabella**.

Nota: Al fine di poter utilizzare un **Indicatore Personalizzato**, dovete disporre di un simbolo grafico bitmap di 16x16 pixel, chiamato “Indicatore Personalizzato”, salvato nella cartella **File esterni di SDP** (questa cartella, in genere, si trova in **C:\Programmi\Boardmaker with SD Pro**).

Capitolo 13
Come Utilizzare un Display Messaggio con Testo

Descrizione del Capitolo

Al suo livello più semplice, il Display Messaggio permette all'utente di visualizzare, creare e/o stampare messaggi di testo inseriti tramite la selezione di bottoni o l'uso dei tasti della tastiera. In questo capitolo, imparerete ad inserire un Display Messaggio per creare una semplice tabella per la costruzione di frasi con figure e testo. Il programma comprende una vasta gamma di azioni per bottoni – come la lettura, la stampa, la cancellazione, ecc. – che vi permettono di impostare le funzioni di Display Messaggio.

In questo capitolo saranno trattati i seguenti argomenti:

- Inserimento di un Display Messaggio e impostazione del suo aspetto grafico
- Inserimento di semplici impostazioni di Display Messaggio;
- Modifica delle impostazioni di Display Messaggio
-
- Creazione di un bottone che consenta di scrivere un messaggio di testo
- Azioni di Display Messaggio.

L'inserimento di un Display Messaggio permette all'utente di creare messaggi di testo.

Io vorrei

parlare

elimina ultimo

Vorrei

hamburger

pollo fritto

patatine fritte

torta di ciliegie

Grande

Medio

Picc

Big Mac

sandwich di pesce

cipolla

torta di mele

frapp ciocc

Bagno

cheeseburger

sandwich di pollo

insalata

gelato

Coca Cola

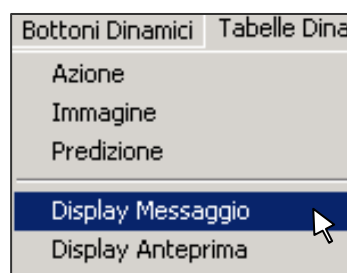
Inizio

Esiste una vasta gamma di azioni di bottoni ideate per regolare il Display

I bottoni che si avvalgono dell'azione Scrivi Messaggio possono aggiungere una lettera, una parola o un'intera frase al Display Messaggio.

Come Aggiungere un Display Messaggio e Impostare il suo Aspetto Grafico

1

Selezionate **Bottoni Dinamici** > **Display Messaggio**.

2

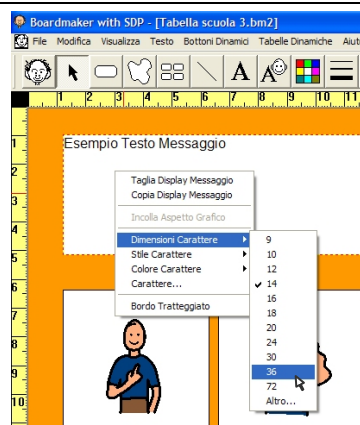
Potete riposizionare e ridimensionare il **Display Messaggio** in base alle vostre esigenze.

Fate click e trascinate il **Display Messaggio** nella posizione desiderata. Quindi, trascinate il suo bordo per modificarne le dimensioni.

3

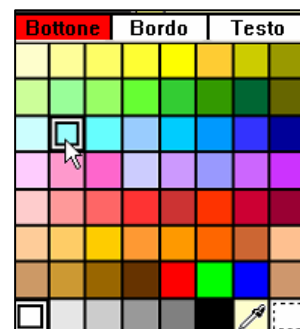
Come Modificare le Dimensioni del Testo

Se il Display del testo è troppo piccolo o troppo grande, potete modificare le dimensioni in base alle vostre esigenze.

Mentre il **Display Messaggio** è selezionato, potete impostare il carattere, lo stile e le dimensioni del testo, utilizzando il menù **Testo** oppure premendo **Ctrl**+click destro sul **Display Messaggio**, e scegliere l'opzione desiderata.

4

Come Modificare il Colore del Testo e del Display

Se desiderate, potete cambiare il colore del testo o del **Display Messaggio** stesso.

Mentre è selezionato **Display Messaggio**, fate click sullo **Strumento Colore**.

Nella tavolozza dei colori che appare, fate click su **Bottone**, **Bordo** o **Testo** e, quindi, sul colore desiderato.

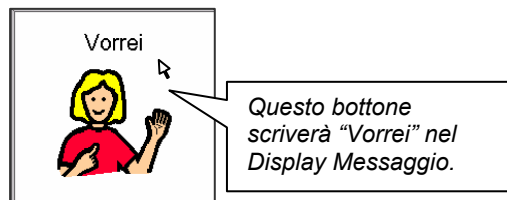
Nota: Potete modificare anche il colore del testo del **Display Messaggio** facendo click destro sul **Display Messaggio** e selezionando **Colore Carattere** dal menù contestuale che appare.

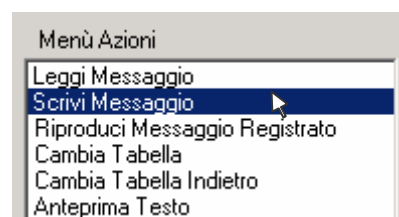
Strumento Colore

Come Creare un Bottone che Consenta di Scrivere un Messaggio di Testo

1

Fate doppio click sul bottone che volete scriva un messaggio di testo nel **Display Messaggio**.

2

Selezionate **Scrivi Messaggio** dall’elenco **Menù Azioni**.

3

Nella finestra di dialogo che appare, inserite il testo che desiderate venga scritto nel **Display Messaggio**.

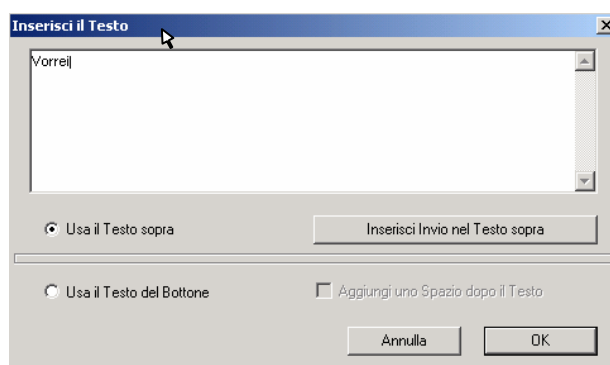
Suggerimento: Dopo il testo, inserite uno spazio per evitare che venga unito al testo inserito nel **Display Messaggio**.

Inserisci il Testo

Vorrei

Usa il Testo sopra | Inserisci Invio nel Testo sopra

Usa il Testo del Bottone | Aggiungi uno Spazio dopo il Testo

Annulla | OK

4

L’azione **Scrivi Messaggio** e il messaggio di testo appariranno ora nell’elenco delle **Azioni Assegnate**.

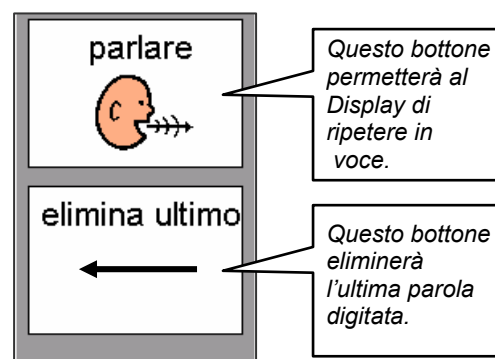
Quando avete finito, fate click su **OK**.

Come Aggiungere Semplici Impostazioni del Display Messaggio

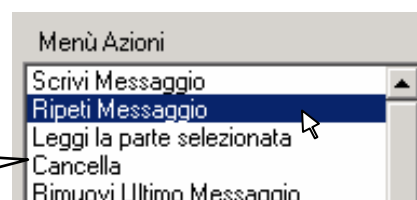
1

Come Consentire la Ripetizione in Voce del Display Messaggio

Fate doppio click sul bottone che volete utilizzare per ripetere in voce il contenuto del **Display Messaggio**.

2

Selezionate **Messaggi** dall'elenco **Categorie Azioni** e poi selezionate l'azione **Ripeti Messaggio** dall'elenco **Menù Azioni**.

Azioni di visualizzazione relative al Display Messaggio.

3

L'azione **Ripeti Messaggio** apparirà, ora, nell'elenco delle **Azioni Assegnate**. Tale azione farà in modo che il **Display Messaggio** ripeta in voce i suoi contenuti quando questo bottone viene selezionato.

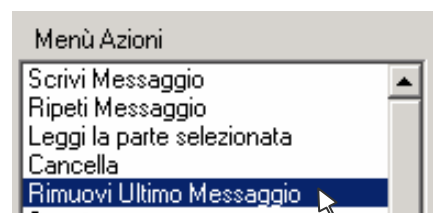
Quando avete finito, fate click su **OK**.

4

Come Rimuovere l'ultimo Messaggio

Fate doppio click sul bottone che volete usare per eliminare l'ultimo messaggio dal **Display Messaggio**.

Dall'elenco **Categorie Azioni**, selezionate **Messaggi** e poi selezionate **Rimuovi Ultimo Messaggio** dall'elenco **Menù Azioni**.

5

L'azione **Rimuovi Ultimo Messaggio** appare ora nell'elenco **Azioni Assegnate**. Questa azione fa in modo che il bottone, quando viene selezionato, elimini l'ultimo messaggio di testo inserito nel **Display Messaggio**. Facendo di nuovo click sul bottone, questo funzionerà anche come tasto di ritorno.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

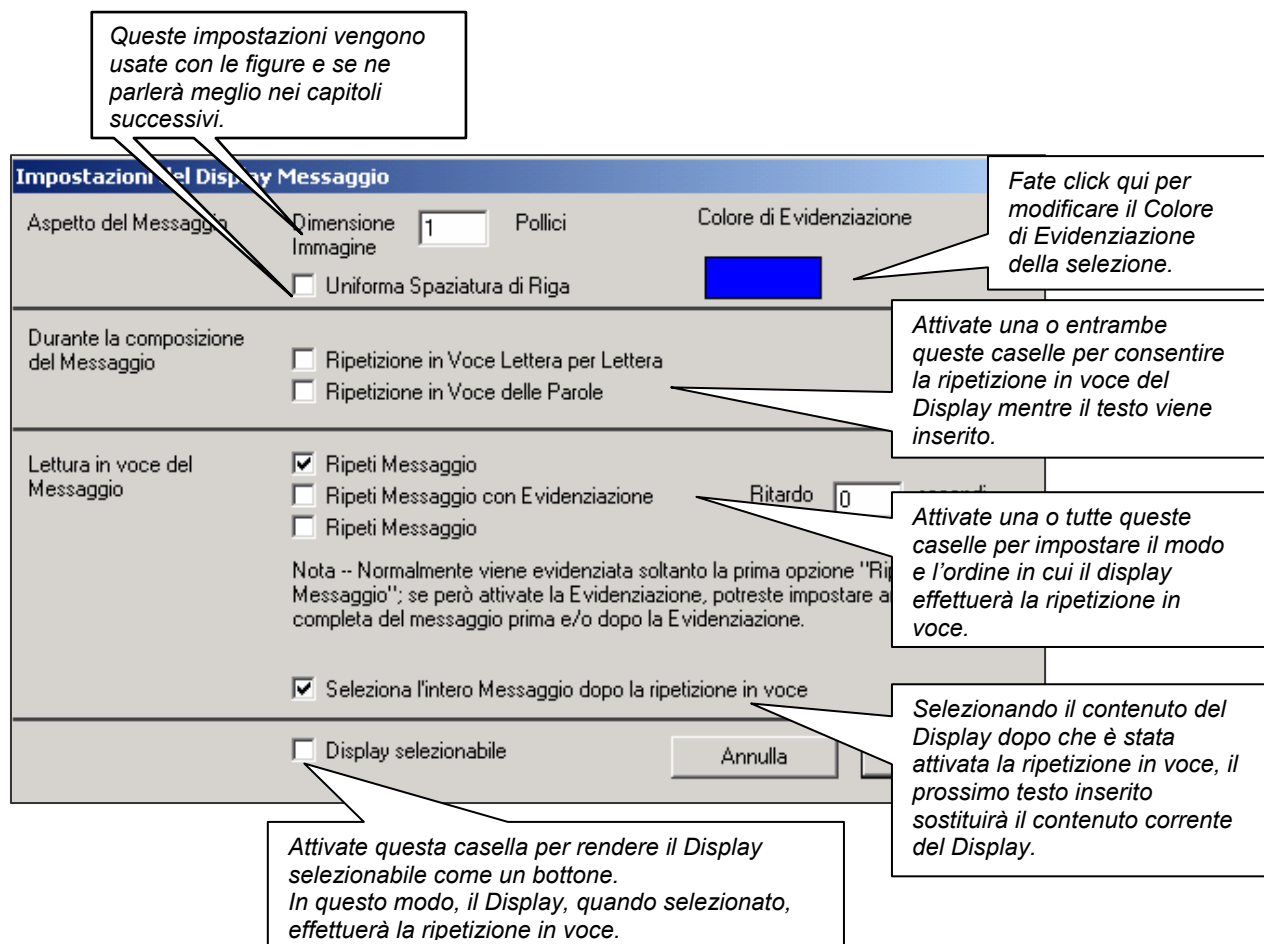
Azioni del Display Messaggio

La categoria **Messaggi** include azioni di bottoni utilizzate per regolare le varie funzioni di un **Display Messaggio**.

- **Scrivi Messaggio**: Colloca il messaggio da voi digitato all'interno del Display Messaggio.
- **Ripeti Messaggio**: Ripete in voce il contenuto del Display Messaggio.
- **Leggi la parte selezionata**: Ripete in voce qualsiasi testo selezionato nel Display Messaggio.
- **Cancella**: Rimuove qualsiasi testo selezionato oppure, se non è stato selezionato alcun testo, elimina il carattere che si trova immediatamente prima del puntatore.
- **Rimuovi Ultimo Messaggio**: Elimina l'ultimo messaggio di testo inserito nel Display per mezzo di un bottone o qualsiasi testo digitato con la tastiera dopo l'ultima selezione di bottone.
- **Pulisci Display Messaggio**: Elimina il contenuto del Display Messaggio.
- **Seleziona Tutto**: Seleziona tutto il contenuto del Display Messaggio.
- **Taglia**: Taglia il testo selezionato dal Display Messaggio e lo colloca negli Appunti.
- **Copia**: Copia il testo selezionato dal Display Messaggio e lo colloca negli Appunti.
- **Incolla**: Incolla sul Display Messaggio il testo contenuto negli Appunti.
- **Stampa Messaggio**: Stampa il contenuto del Display Messaggio.
- **Prossima Lettera Maiuscola**: Converte in lettera maiuscola il prossimo carattere che verrà inserito nel Display Messaggio.
- **Scrivi Figura**: Fa in modo che il bottone collochi la figura ad esso corrispondente nel Display Messaggio.
- **Leggi Testo del Bottone**: Consente la ripetizione in voce del bottone, quando viene selezionato e quando il Display Messaggio viene letto.
- **Riproduci Suono del Bottone**: Consente che il bottone, quando viene selezionato oppure quando il Display Messaggio viene ripetuto in voce, riproduca una registrazione o un suono.
- **Blocca Maiuscole**: Attiva la funzione delle Maiuscole Automatiche. Tutte le lettere digitate saranno convertite in maiuscole.
- **Sblocca Maiuscole**: Disattiva la funzione delle Maiuscole Automatiche.
- **Espandi Abbreviazione**: Espande le abbreviazioni di una determinata parola/locuzione.

Come Modificare le Impostazioni del Display Messaggio

Il **Display Messaggio** presenta una serie d'impostazioni che possono essere usate per modificare le sue funzioni e il suo aspetto grafico. Facendo doppio click su un **Display Messaggio**, si aprirà la finestra di dialogo **Impostazioni del Display Messaggio** mostrata qui sotto.

Nota: Le **Impostazioni del Display Messaggio** si applicano soltanto al Display della tabella corrente.

Note sulle Impostazioni:

- **Lettura in voce del Messaggio**: Selezionando tutte e tre le caselle, il Display ripeterà il messaggio, lo ripeterà di nuovo mentre viene evidenziata ogni parola e ripeterà il messaggio un'ultima volta. In genere, se è attivata l'opzione **Ripeti Messaggio con Evidenziazione**, si attiva soltanto una delle tre opzioni **Ripeti Messaggio** .
- La casella **Ritardo** viene usata per inserire una pausa tra ogni parola ripetuta quando si utilizza l'opzione **Ripeti Messaggio con Evidenziazione**.
- Quando è attivata l'opzione **Display selezionabile**, non potete utilizzare il mouse per modificare il contenuto del Display. Il testo del Display può essere modificato soltanto utilizzando i bottoni cui sono state assegnate delle azioni di modifica. Quando questa opzione è selezionata, le azioni **Sospendi Lettura** e **Interrompi Lettura** non funzionano.

Capitolo 14
Come Utilizzare un Display Messaggio con Immagini

Descrizione del Capitolo

Questo capitolo vi mostrerà come creare frasi supportate da immagini, anziché da solo testo. Un Display Messaggio, infatti, oltre al testo, può contenere anche immagini che vengono inviate dai bottoni sulla vostra tabella. Le figure collocate in un Display Messaggio possono essere modificate, ripetute in voce, stampate e salvate, proprio come nel caso del testo.

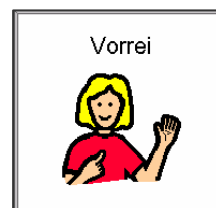
In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Come inserire un'immagine nel Display Messaggio;
- Come uniformare la Spaziatura di Riga – per immagini e testo.

Come Inserire un'Immagine nel Display Messaggio

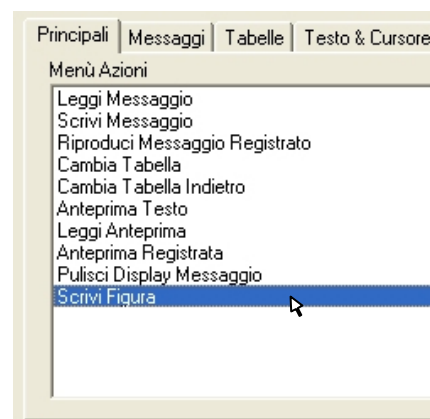
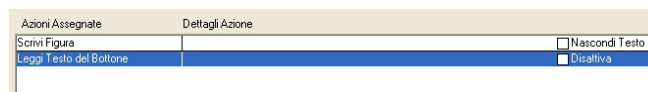
1

Fate doppio click sul bottone nel quale appare la figura che volete sia inserita nel Display Messaggio.

Nota: Un'immagine del bottone sarà così collocata nel Display Messaggio.

2

Selezionate **Scrivi Figura** dall'elenco **Menù Azioni**.

Nell'elenco **Azioni Assegnate** appariranno automaticamente due azioni:

- **Scrivi Figura**: fa in modo che il bottone collochi la figura ad esso corrispondente nel Display Messaggio;
- **Leggi Testo del Bottone**: consente la ripetizione in voce del bottone quando viene selezionato e quando il Display Messaggio viene letto.

Nota: Potete creare un bottone a cui siano già assegnate le azioni **Scrivi Figura** e **Leggi Testo del Bottone**, selezionando **Bottoni Dinamici > Immagine**.

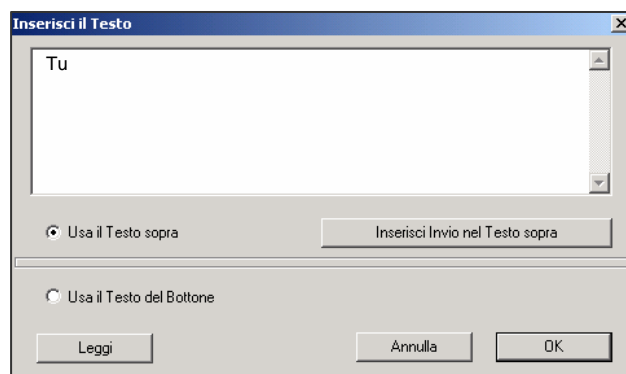
Nota: Le azioni **Leggi Testo del Bottone** e **Riproduci Suono del Bottone** (che riproduce una registrazione o un suono) possono essere assegnate separatamente e si trovano nella categoria **Messaggi**. L'azione **Scrivi Figura** deve precedere qualsiasi azione **Leggi Testo del Bottone** o **Riproduci Suono del Bottone**.

Nota: L'azione **Scrivi Figura** è simile all'azione **Leggi Messaggio**, in quanto entrambe fanno in modo che un bottone, quando viene selezionato, effettui una ripetizione in voce. Tuttavia, l'azione **Leggi Testo del Bottone** è necessaria affinché l'immagine di un bottone effettui una ripetizione in voce dall'interno di un Display Messaggio. L'azione **Riproduci Suono del Bottone** funziona in modo analogo.

3

Fate doppio click sull’azione **Scrivi Figura** per modificarla.

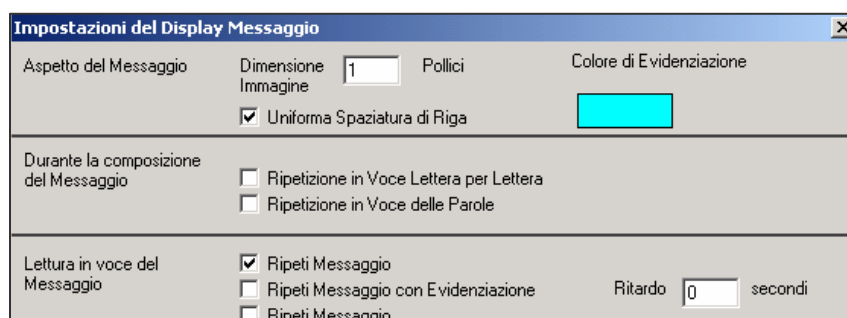
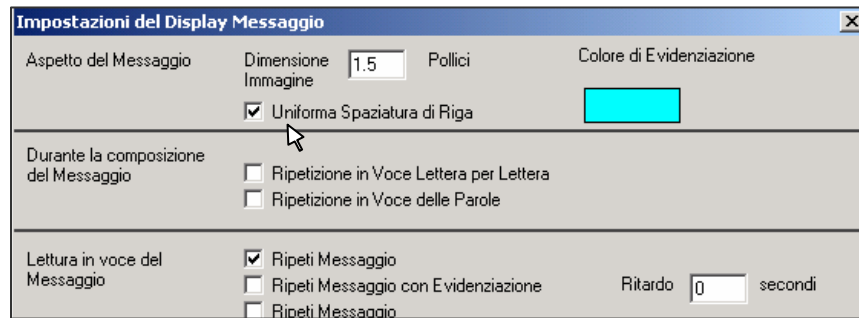
Nella finestra di dialogo **Inserisci il Testo** che appare, digitate la parola o il testo che volete sia ripetuto in voce dal bottone. Quindi, fate click su **OK**.

Se volete che il bottone ripeta il testo che appare sul bottone, selezionate l’opzione **Usa à Testo del Bottone**.

4

Opzioni delle Azioni Assegnate

- **Nascondi Testo (Scrivi Figura)** – quando questa casella è attivata, qualsiasi testo modificabile che si trova sul bottone non sarà collocato nel Display Messaggio, insieme alla figura del bottone.
- **Disattiva (Leggi Testo del Bottone/Riproduci Suono del Bottone)**: se questa casella è attivata, quando il bottone viene selezionato, l’azione o le azioni non verranno eseguite. L’azione/le azioni **Leggi Testo del Bottone/Riproduci Suono del Bottone** sarà/saranno effettuate soltanto quando il Display Messaggio viene ripetuto in voce.

5

Come Impostare le Dimensioni della Figura nel Display Messaggio

Il **Display Messaggio** imposterà le dimensioni delle figure in modo tale da renderle uniformi. La dimensione predefinita è 1 pollice (= 2,5 cm.).

Fate doppio click sul **Display Messaggio** per cambiarne le impostazioni. Per modificare le dimensioni dell’immagine da collocare nel **Display Messaggio**, fate click sulla casella **Dimensione Immagine** e inserite il valore desiderato.

Uniforma Spaziatura di Riga – Figure e Testo

Il Display Messaggio potrà ricevere dai bottoni della vostra tabella sia testo che immagini. Se pensate di utilizzare entrambi, vi suggeriamo di attivare l'opzione **Uniforma Spaziatura di Riga**, nella finestra di dialogo **Impostazioni del Display Messaggio**. Questa opzione assegnerà la stessa altezza a tutte le righe del Display Messaggio, consentendo una spaziatura adeguata sia per le immagini che per il testo.

Capitolo 15
Tabelle con l'opzione Usa il Testo del Bottone

Descrizione del Capitolo

In questo capitolo imparerete ad utilizzare la funzione **Usa il Testo del Bottone** che consente ad un bottone di effettuare la ripetizione in voce e/o di digitare qualsiasi testo che si trovi su di esso. Quando questa opzione è attivata, potete creare rapidamente una tabella i cui bottoni ripetono o scrivono qualsiasi testo in essi contenuto. L'opzione **Usa il Testo del Bottone** vi permetterà di realizzare attività con tabelle-campione già pronte che possono essere modificate rapidamente cambiando i simboli e le etichette sui bottoni.

Il programma include una raccolta di tabelle-campione che si avvalgono dell'opzione **Usa il Testo del Bottone**. Potete servirvi di una di queste per creare velocemente una tabella per la comunicazione verbale oppure per scrivere con testo o immagini.

In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- come creare una tabella-campione con l'opzione **Usa il Testo del Bottone**;
- azioni che possono avvalersi dell'opzione **Usa il Testo del Bottone**.

*Esempio di tabella-campione che si avvale dell'opzione **Usa il Testo del Bottone**.*

I bottoni Scrivi Figura su questa tabella ripeteranno qualsiasi testo presente sul bottone.

saluti
io
sentimenti
domande
Mi fa male
Inizio

*A tutti i bottoni sono già state assegnate le opzioni necessarie di Scrivi Figura, per poter utilizzare l'opzione **Usa il Testo del Bottone**. Aggiungete semplicemente i simboli desiderati (con testo) e la tabella sarà pronta all'uso.*

Se successivamente modificate il simbolo e il testo, il bottone ripeterà il nuovo testo inserito.

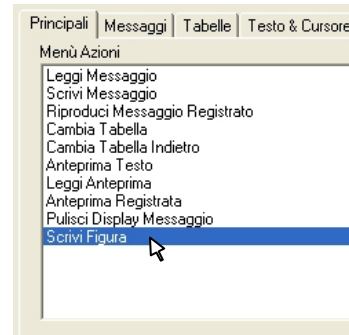
Come Creare una Tabella-Campione con l'Opzione Usa il Testo del Bottone

La chiave di questo metodo di creazione di tabelle consiste nell'assegnare le azioni e l'aspetto grafico necessari al primo bottone che create, cioè il bottone-campione. Quando, poi, utilizzerete lo **Strumento Moltiplicatore di Bottoni** per realizzare una griglia, ad ogni bottone presente in essa verranno attribuite le stesse azioni e lo stesso aspetto grafico del bottone-campione. In questo modo, non dovendo assegnare azioni ad ogni singolo bottone, potrete risparmiare molto tempo.

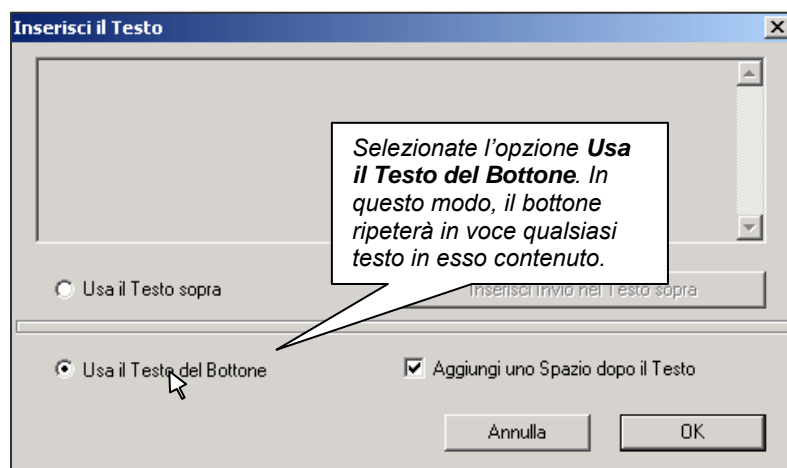
1

Create una nuova tabella con un Display Messaggio e poi create un bottone che diventerà il vostro campione.

Fate doppio click sul bottone (campione) vuoto.

Selezionate **Scrivi Figura** dall'elenco **Menù Azioni**. Nell'elenco **Azioni Assegnate**, appariranno le tre azioni relative a **Scrivi Figura**.

OPPURE

Un altro modo per creare un bottone **Scrivi Figura** consiste nel selezionare **Bottoni Dinamici** > **Immagine**. Verrà così creato un bottone quadrato di 2,5 cm. di lato a cui sono già assegnate le tre azioni corrispondenti.

Fate doppio click sull'oggetto **Scrivi Figura**.

2

Fate doppio click sull'azione **Leggi Testo del Bottone**.

Nella finestra **Inserisci il Testo**, fate click sull'opzione **Usa il Testo del Bottone**. In questo modo, qualsiasi testo modificabile che si trova sul bottone verrà ripetuto in voce. Se, successivamente, dovete cambiare il testo e la figura presenti sul bottone, non dovrete modificare il messaggio **Leggi Testo del Bottone**: sarà l'opzione **Usa il Testo del Bottone** a farlo automaticamente.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

3

Azioni Assegnate	Dettagli Azione	
Scrivi Figura		☐ Nascondi Testo
Leggi Testo del Bottone	Usa Testo del Bottone	☒ Disattiva
Riproduci Suono del Bottone	Nessuna Descrizione	☒ Disattiva

Sotto a **Dettagli Azione**, vedrete **Usa Testo del Bottone** come descrizione dell'azione **Leggi Testo del Bottone**. Questo indica che il bottone è impostato per ripetere in voce il testo presente su di esso.

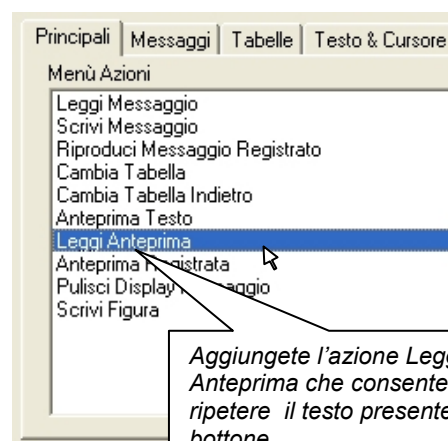
Fate click sulla casella **Disattiva** affinché il bottone, quando selezionato, effettui la ripetizione in voce.

4

In questo esempio, imposteremo il bottone affinché fornisca anche un suggerimento acustico, utilizzando il testo che si trova su di esso.

Selezionate **Leggi Anteprima** dall'elenco **Menù Azioni**.

Come per il punto 3, selezionate l'opzione **Usa Testo del Bottone**.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

5

Azioni Assegnate	Dettagli Azione	
Scrivi Figura		☐ Nascondi Testo
Leggi Testo del Bottone	Usa Testo del Bottone	☒ Disattiva
Leggi Anteprima	Usa Testo del Bottone	
Riproduci Suono del Bottone	Nessuna Descrizione	☒ Disattiva

Sotto a **Dettagli Azione**, vedrete **Usa Testo del Bottone** come descrizione dell'azione **Leggi Anteprima**. Questo indicherà che il bottone è impostato per fornire un'anteprima, utilizzando il testo presente di esso.

Ora avete finito di assegnare azioni a questo bottone-campione. Fate click su **OK**.

6

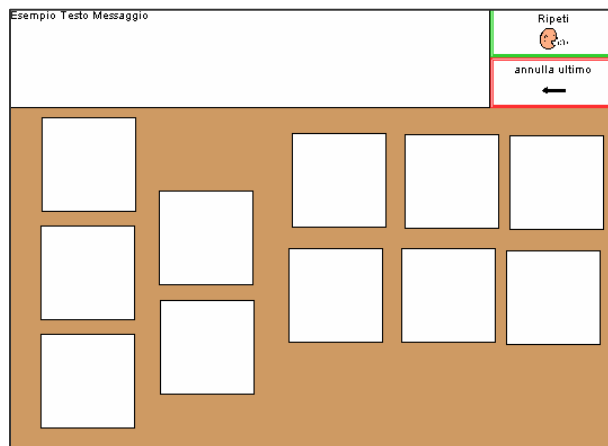
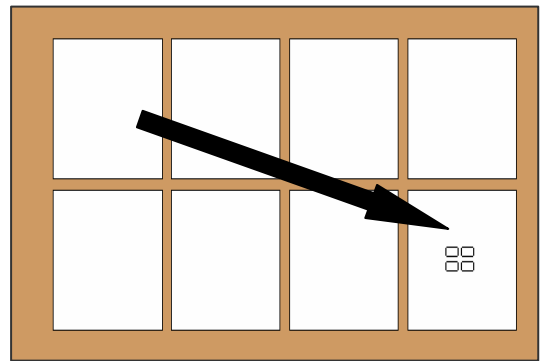
Ora che le azioni sono state assegnate al bottone-campione, effettuate le modifiche relative al suo aspetto grafico.

Per questo esempio, fate click sullo **Strumento Ombreggiatura** e attivate il bottone **Ombreggiatura**.

7

Una volta terminato il bottone-campione, potete usare lo **Strumento Moltiplicatore di Bottoni** per tracciare una griglia.

Fate doppio click su ciascuno dei nuovi bottoni per verificare che abbiano le stesse azioni che avete assegnato al bottone-campione. Quando avete finito, fate click su **OK**.

8

Potete quindi spostare i bottoni in base alle esigenze dell’attività che state creando. I bottoni sono ora pronti per includere immagini ed essere utilizzati.

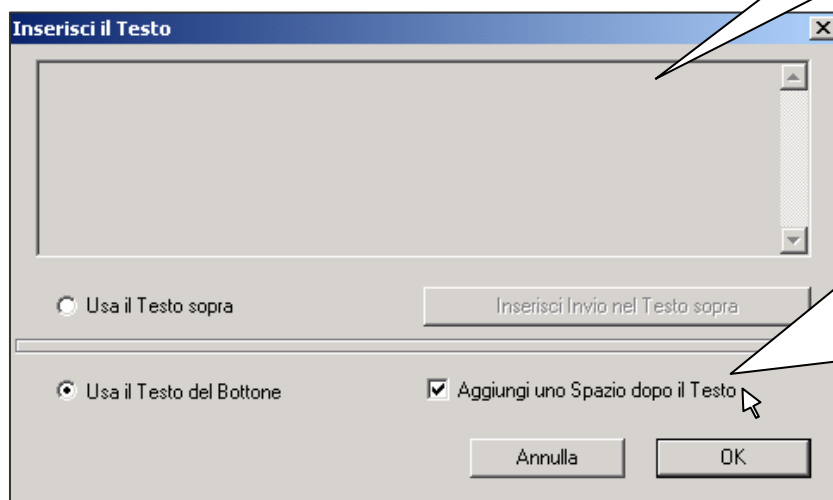
Nota: Se utilizzerete bottoni **Scrivi Figura**, assicuratevi che sulla vostra tabella sia presente un **Display Messaggio**. Per ulteriori informazioni sul Display Messaggio, vedete il *Capitolo 14*.

Nota: Se volete che i bottoni ripetano un messaggio in voce o diano un’anteprima, è necessario che includano del testo.

Nota: A questo punto, potete convertire la tabella in una tabella-campione bloccata alla quale si potrà accedere utilizzando il bottone **Apri un modello**. Questo vi permetterà di utilizzare la tabella vuota tutte le volte che lo desiderate per la creazione di svariate attività. Per ulteriori dettagli sul salvataggio di una tabella come tabella-campione bloccata, vedete l’*Appendice E*.

Azioni dell'Opzione Usa il Testo del Bottone

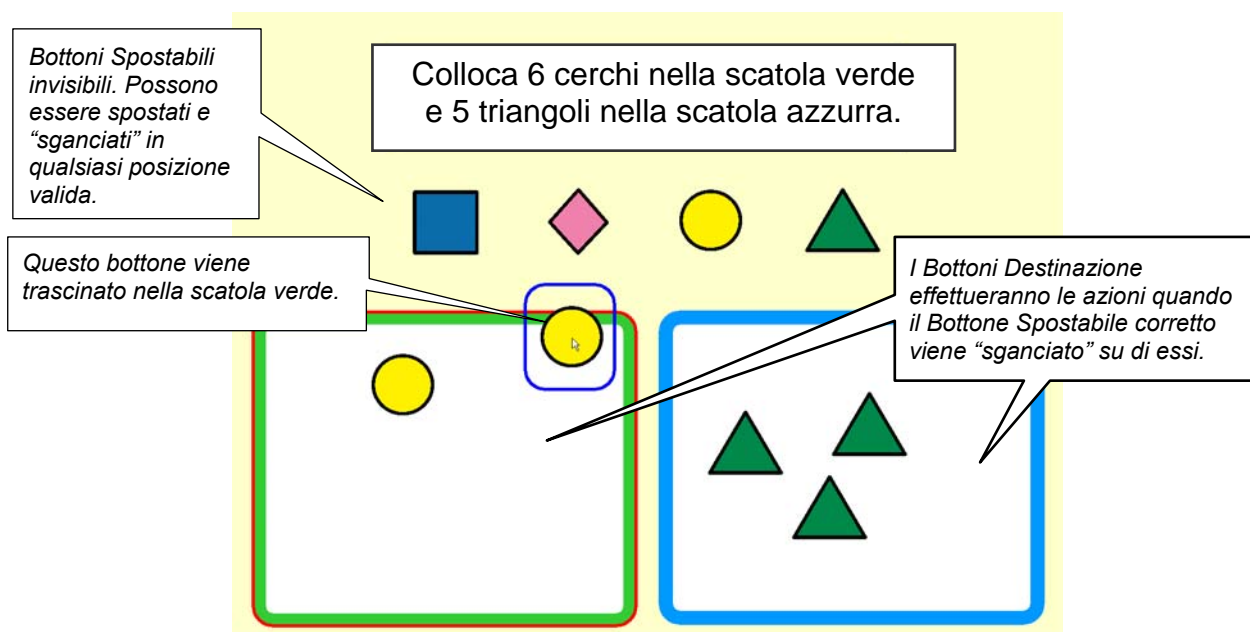
L'opzione **Usa il Testo del Bottone** dispone delle seguenti azioni:

- Leggi Messaggio
- Scrivi Messaggio
- Anteprima Testo
- Leggi Anteprima
- Leggi Testo del Bottone

Capitolo 16
Come Lavorare con i Bottoni Spostabili

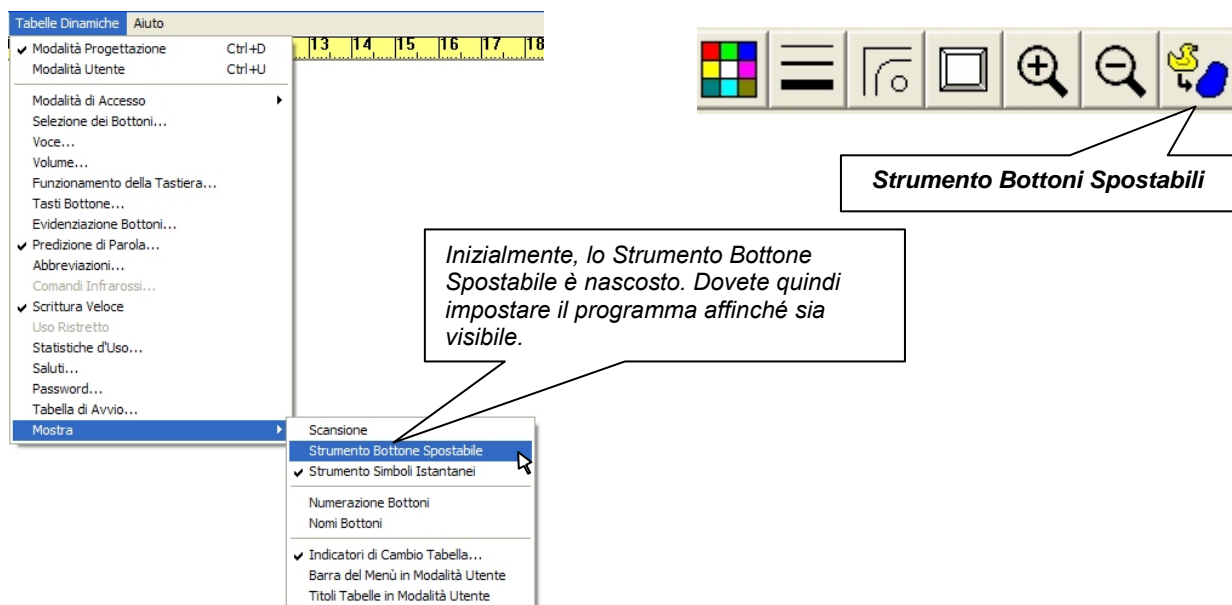
Descrizione del Capitolo

I Bottoni Spostabili consentono di creare attività su schermo in cui è possibile intervenire sulla posizione dei bottoni. I bottoni non saranno più oggetti statici, ma potranno essere trascinati sullo schermo e spostati su altri bottoni per attivare un messaggio in voce o altre azioni. Lo **Strumento Bottoni Spostabili** vi permette di associare rapidamente un Bottone Spostabile ad un Bottone Destinazione e di assegnare azioni che verranno effettuate quando il Bottone Spostabile viene "sganciato" sul relativo Bottone Destinazione.

In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Visualizzazione dello **Strumento Bottoni Spostabili**;
- Come modificare le azioni di una coppia Bottone Spostabile/Destinazione;
- Come duplicare un Bottone Spostabile;
- Come modificare il tipo di Bottone;
- Limitazioni dei Bottoni Spostabili con le Modalità di Accesso con Scansione;
- Come creare Bottoni Spostabili e Bottoni Destinazione;
- Impostazione dell'opzione **Torna Indietro** per un Bottone Spostabile;
- Come centrare un Bottone Spostabile in un Bottone Destinazione;
- Scansione e Bottoni Spostabili.

In questa attività di classificazione e conteggio, l'utente deve inserire il numero di forme specificato nel riquadro corretto.

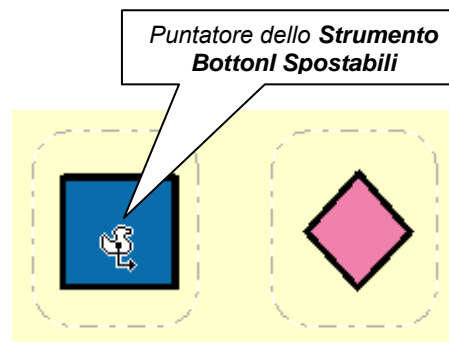
Come Visualizzare lo Strumento Bottoni Spostabili

Inizialmente, lo **Strumento Bottoni Spostabili** non è visibile sulla Barra degli Strumenti. Dovrete quindi impostare il programma affinché mostri questo strumento. Selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Mostra** > **Strumento Bottone Spostabile**.

Come Creare Bottoni Spostabili e Bottoni Destinazione

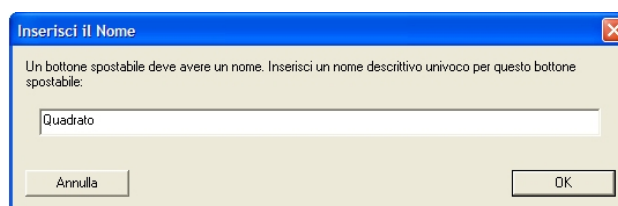
1

Fate click sullo **Strumento Bottoni Spostabili**.

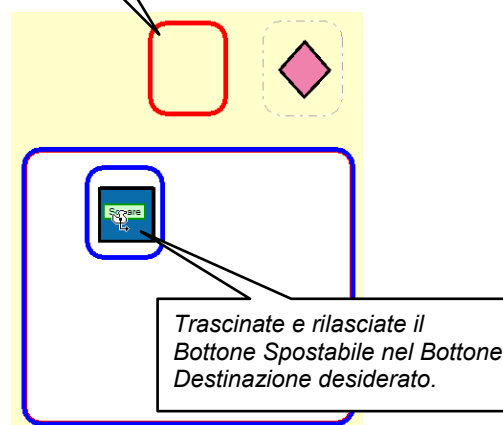
2

Fate click sul bottone che volete diventi “spostabile”. Apparirà la finestra di dialogo **Inserisci il Nome** per il Bottone Spostabile. Ad ogni Bottone Spostabile bisogna assegnare un nome specifico.

3

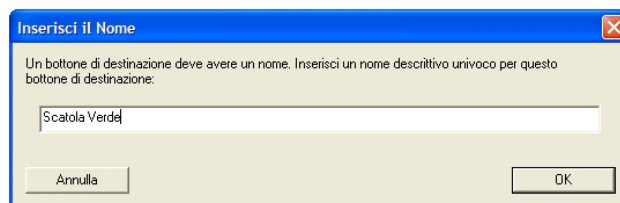
Inserite un nome da assegnare al Bottone Spostabile e fate click su **OK**.

Nota: Quando lo **Strumento Bottoni Spostabili** è attivo, i nomi dei Bottoni Spostabili appariranno all’interno di un riquadro verde visualizzato al centro del bottone.

4

Fate click e trascinate il Bottone Spostabile davanti al Bottone Destinazione. Quindi, rilasciate il pulsante del mouse per “sganciare” il Bottone Spostabile in quello di Destinazione. Apparirà ora la finestra di dialogo **Inserisci il Nome** relativa al Bottone Destinazione.

Nota: Lo sfondo della tabella può essere la destinazione di un Bottone Spostabile. Trascinate semplicemente il Bottone Spostabile in qualsiasi punto sullo sfondo della tabella per creare questa coppia Bottone Spostabile/Destinazione.

5

Digitate un nome per il Bottone Destinazione e fate click su **OK**.

Nota: Quando lo **Strumento Bottoni Spostabili** è attivo, i nomi dei Bottoni Destinazione appariranno all’interno di un riquadro rosso visualizzato al centro del Bottone.

6

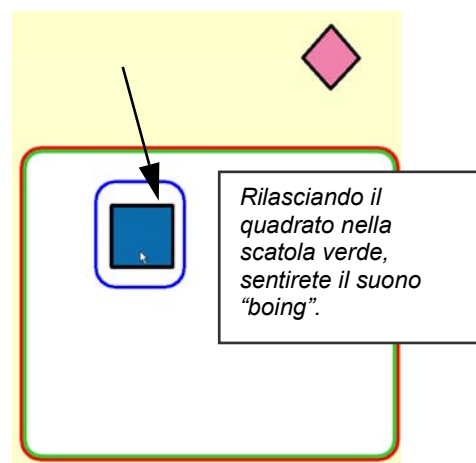
Assegnate delle azioni al Bottone Destinazione che verranno effettuate quando il Bottone Spostabile corrente viene “sganciato” nel Bottone Destinazione.

Nota: Ad un Bottone Destinazione si possono associare più Bottoni Spostabili.

Nota: Un Bottone Destinazione può essere selezionato soltanto se gli sono state assegnate azioni proprie e non associate ad una coppia Bottone Spostabile/Destinazione specifica. Per ulteriori dettagli, vedete il paragrafo *Come modificare le azioni di una coppia Bottone Spostabile/Destinazione* nelle pagine seguenti.

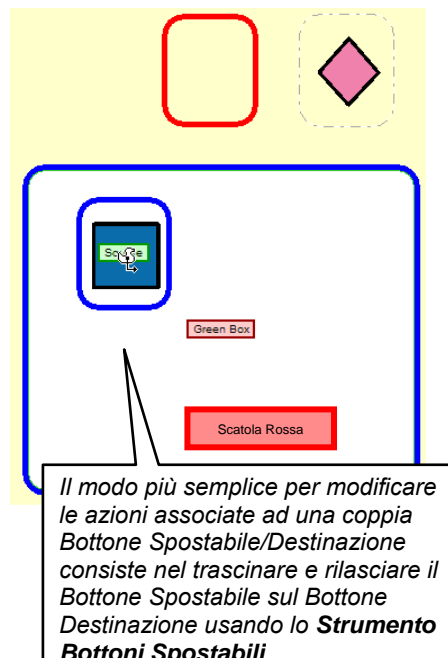
Quando il relativo Bottone Spostabile viene “sganciato” qui, verrà riprodotto un suono registrato (“boing”).

7

Quando il programma è in **Modalità Utente** e il Bottone Spostabile “Quadrato” viene “sganciato” sul Bottone Destinazione “Scatola Verde,” verrà effettuata l’azione **Leggi Messaggio**.

Come Modificare le Azioni di una Coppia Bottone Spostabile/Destinazione

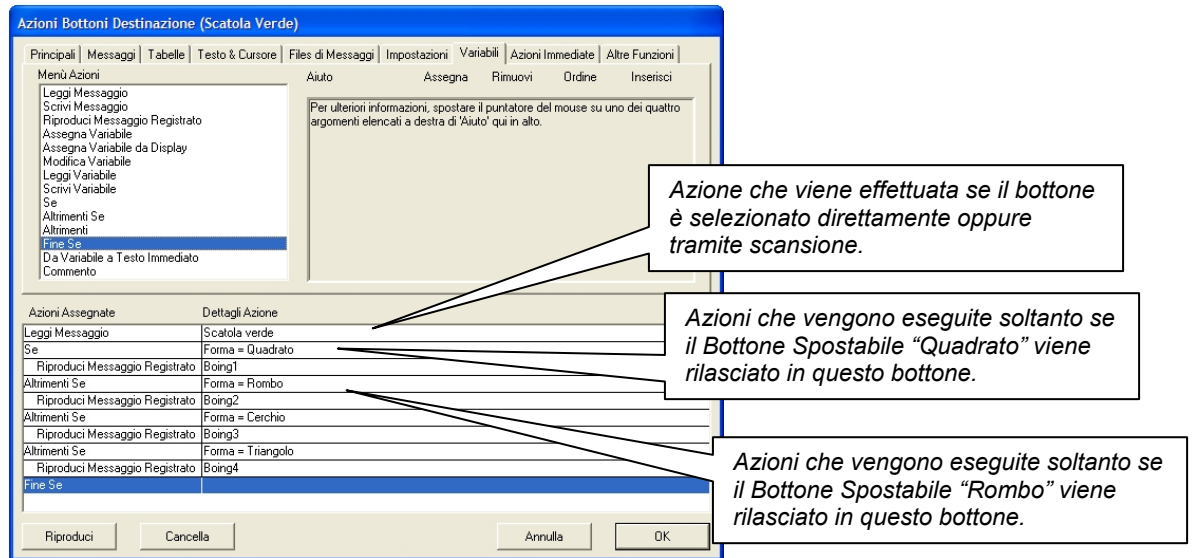
Uso dello Strumento Bottoni Spostabili (metodo consigliato)

Utilizzando lo **Strumento Bottoni Spostabili**, trascinate il Bottone Spostabile davanti al Bottone Destinazione che volete modificare. Poiché avete già assegnato dei nomi ai Bottoni Spostabili e Destinazione, non vi verrà chiesto di farlo nuovamente.

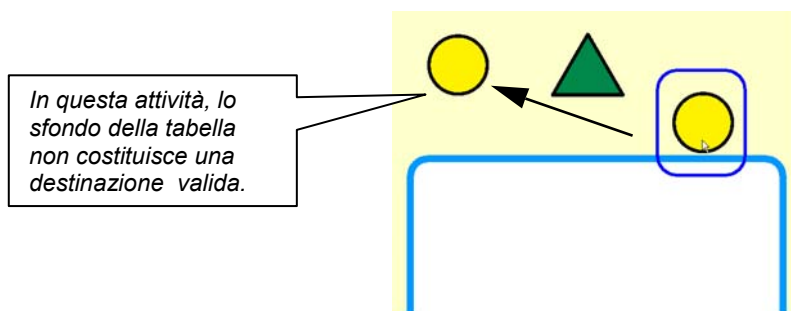
Apparirà la finestra di dialogo **Azioni associate al Bottone**. Saranno visualizzate soltanto le azioni assegnate a questa coppia Bottone Spostabile/Destinazione. Se necessario, modificate l’elenco delle azioni.

- - -- **OPPURE** -

Modifica del Bottone Destinazione (metodo avanzato)

Fate doppio click sul Bottone Destinazione, proprio come se doveste modificare le azioni di un bottone standard.

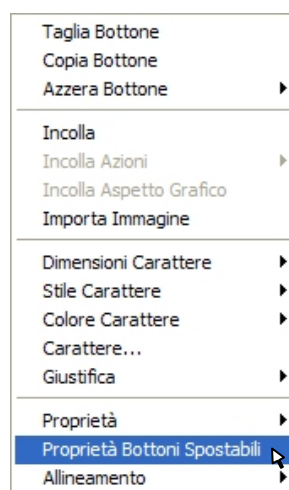
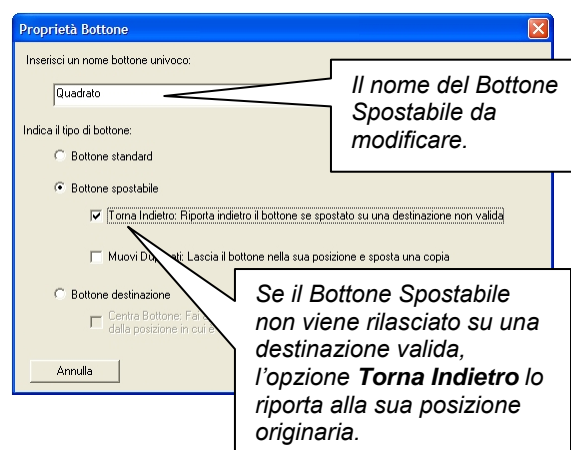
Apparirà la finestra di dialogo **Azioni Bottoni Destinazione**. Saranno visualizzate tutte le azioni associate a questo Bottone. Modificate le azioni nella serie delle azioni **Se** o **Altrimenti Se** con il nome del Bottone Spostabile appropriato.

Nota: per ulteriori dettagli sulle azioni **Se**, consultate il *Capitolo 20*.

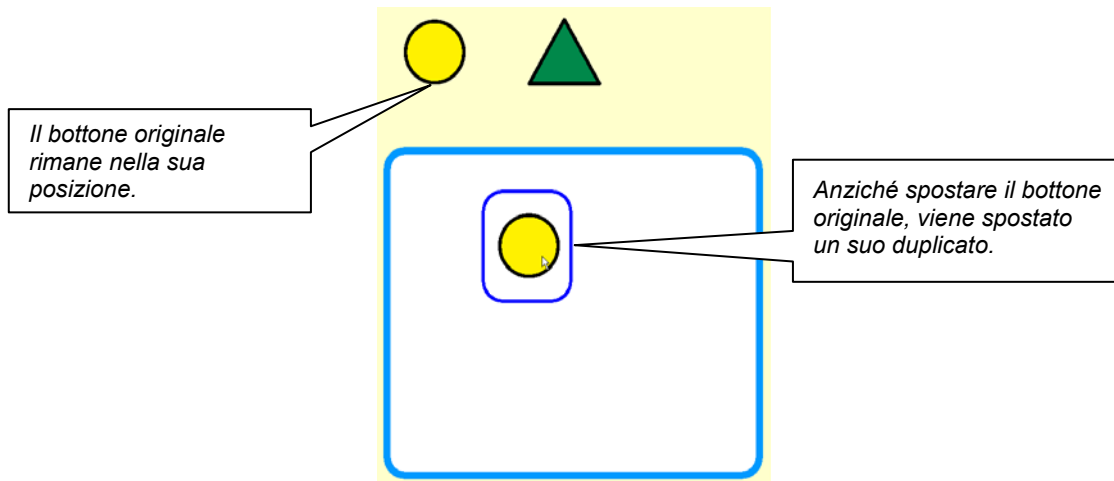
Come Impostare l’opzione Torna Indietro per un Bottone Spostabile

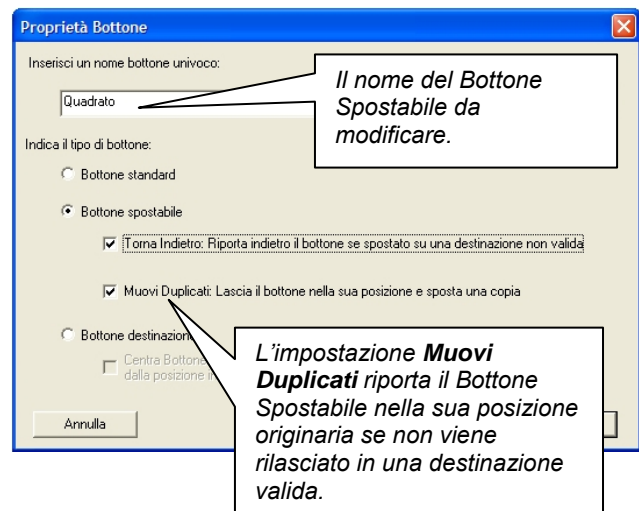
Un Bottone Spostabile può essere impostato affinché ritorni alla sua posizione originaria se viene spostato in una destinazione non valida (secondo l’impostazione predefinita, il programma consentirebbe di rilasciare il Bottone Spostabile in qualsiasi posizione). Questa opzione può essere utile se volete realizzare un’attività che fornisca un feedback in caso di accoppiamenti corretti o errati tra Bottoni Spostabili e Bottoni Destinazione.

Lo sfondo della tabella non è una destinazione valida per il Bottone Spostabile “Cerchio”. Se questo Bottone viene rilasciato sullo sfondo, tornerà automaticamente alla sua posizione originaria.

1

Fate click destro sul Bottone Spostabile a cui volete assegnare l’opzione **Torna Indietro** e, dal menù contestuale che appare, selezionate **Proprietà Bottoni Spostabili**. Apparirà la finestra di dialogo **Proprietà Bottone**.

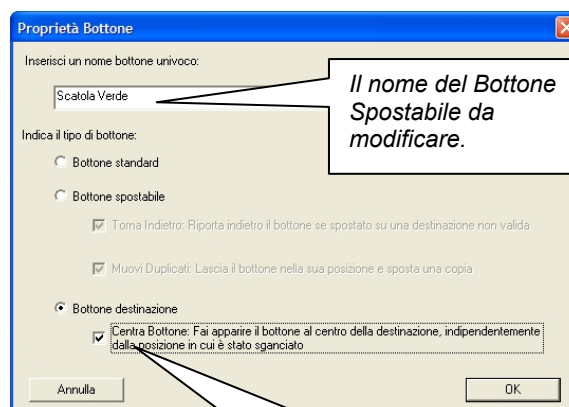
2

Selezionate l’opzione **Torna Indietro** e fate click su **OK**.

Come Duplicare un Bottone Spostabile

È possibile impostare un Bottone Spostabile affinché venga duplicato. Quando tale Bottone Spostabile viene trascinato in una nuova posizione, quello originale rimarrà al suo posto e sarà invece spostata una sua copia. In questo modo, un solo Bottone Spostabile diventa la fonte per creare un numero illimitato di copie dello stesso. Questa funzione è particolarmente utile nelle attività di conteggio.

1 Fate click destro sul Bottone Spostabile che volete duplicare e, dal menù contestuale che appare, selezionate **Proprietà Bottone**.

2 Selezionate l’impostazione **Muovi Duplicati** e fate click su **OK**.

Come Centrare un Bottone Spostabile

È possibile impostare un Bottone Destinazione in modo che qualsiasi Bottone Spostabile ad esso associato, quando viene “sganciato” in esso, appaia in posizione centrata. Si tratta di una funzione molto utile nel caso in cui un Bottone Spostabile debba collocarsi in una posizione specifica in base alla posizione e alle dimensioni del Bottone Destinazione ad esso associato.

1. Fate click destro sul Bottone Destinazione che volete centrare e, dal menù contestuale che appare, selezionate **Proprietà Bottoni Destinazione**. Si aprirà la finestra di dialogo **Proprietà Bottone**.

2. Selezionate l’opzione **Centra Bottone** e fate click su **OK**.

Come Modificare il Tipo di Bottone

Utilizzando la finestra di dialogo **Proprietà Bottone**, è possibile trasformare un Bottone Spostabile in un bottone standard o Destinazione. Analogamente, si può trasformare un Bottone Destinazione in un Bottone Spostabile o standard.

1 Fate click destro sul Bottone Spostabile o Destinazione che volete modificare e, dal menù contestuale che appare, selezionate **Proprietà Bottoni Destinazione** o **Proprietà Bottoni Spostabili**. Si aprirà la finestra di dialogo **Proprietà Bottone**.

2 Selezionate l'opzione appropriata e fate click su **OK**.

Nota: Questa operazione viene effettuata soprattutto per riportare un Bottone Spostabile o Destinazione allo stato di bottone standard.

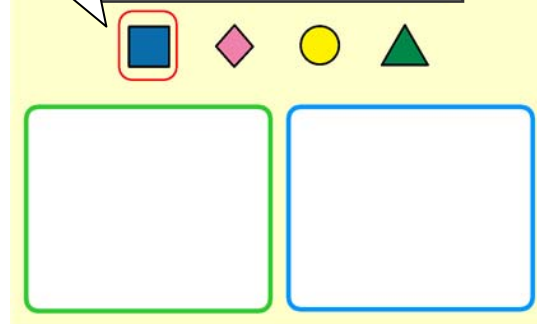
La Scansione e i Bottoni Spostabili

I Bottoni Spostabili vengono utilizzati meglio con una delle Modalità di Accesso con selezione diretta. Tuttavia, possono essere usati anche con le altre Modalità di Accesso. Il programma è stato dotato di particolari azioni di scansione per consentire ai Bottoni Spostabili di funzionare con le diverse Modalità.

1

Selezionate la Modalità di Accesso **Scansione Automatica** (**Tabelle Dinamiche** > **Modalità di Accesso**). Quindi, impostate il programma in **Modalità Utente**.

Il programma evidenzierà i bottoni in base alle comuni regole di scansione.

Nota: La scansione dei Bottoni Destinazione sarà effettuata soltanto se ad essi sono state associate azioni proprie e non assegnate ad una coppia Bottone Spostabile/Destinazione specifica.

2

Una volta selezionato un Bottone Spostabile, rimarrà evidenziato in blu per ricordare che è stato selezionato. Le successive scelte di scansione si limiteranno ai soli Bottoni Destinazione associati.

Selezionando uno dei Bottoni Destinazione, il Bottone Spostabile passerà dalla sua vecchia posizione al Bottone Destinazione.

Nota: Se un Bottone Spostabile viene selezionato involontariamente, può essere deselezionato consentendo alla scansione di completare tutto il ciclo dei Bottoni Destinazione, come specificato nelle Impostazioni Cicli Scansione (**Tabelle Dinamiche** > **Modalità di Accesso** > **Opzioni Scansione**).

Nota: Secondo l'impostazione predefinita, quando ci si trova in una Modalità di Accesso con scansione, il programma cerca di distribuire i Bottoni Spostabili selezionati all'interno del Bottone Destinazione per impedire che vengano impilati uno sopra l'altro. Se la ritenete adatta alla vostra attività, usate l'opzione **Centra Bottone** Destinazione affinché i Bottoni Spostabili vengano centrati all'interno del Bottone Destinazione. Vedete il paragrafo *Come centrare un Bottone Spostabile*, nelle pagine precedenti di questo capitolo.

Limitazioni dei Bottoni Spostabili con le Modalità di Accesso con Scansione

Sebbene i Bottoni Spostabili possano essere usati con la scansione, vi sono delle limitazioni che dovrete tenere presenti quando create un'attività con Bottoni Spostabili per la scansione.

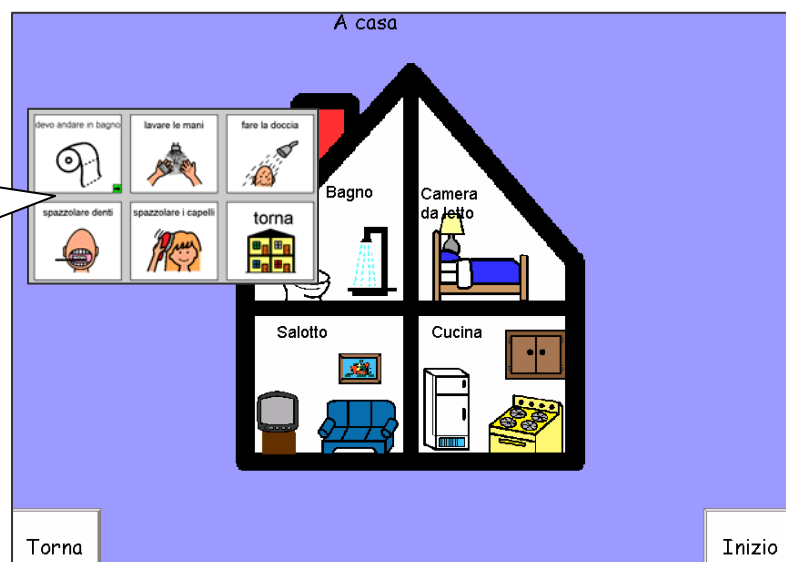
- Se lo sfondo della tabella è associato ad un Bottone Spostabile, non sarà evidenziato come destinazione valida per il Bottone Spostabile selezionato. Una soluzione temporanea per questo inconveniente consiste nel creare sullo sfondo un bottone invisibile da associare al Bottone Spostabile.
- I Bottoni Spostabili e Destinazione non dovrebbero essere collocati all'interno di gruppi di scansione. In questo caso, infatti, il loro funzionamento a scansione potrebbe risultare anomalo.

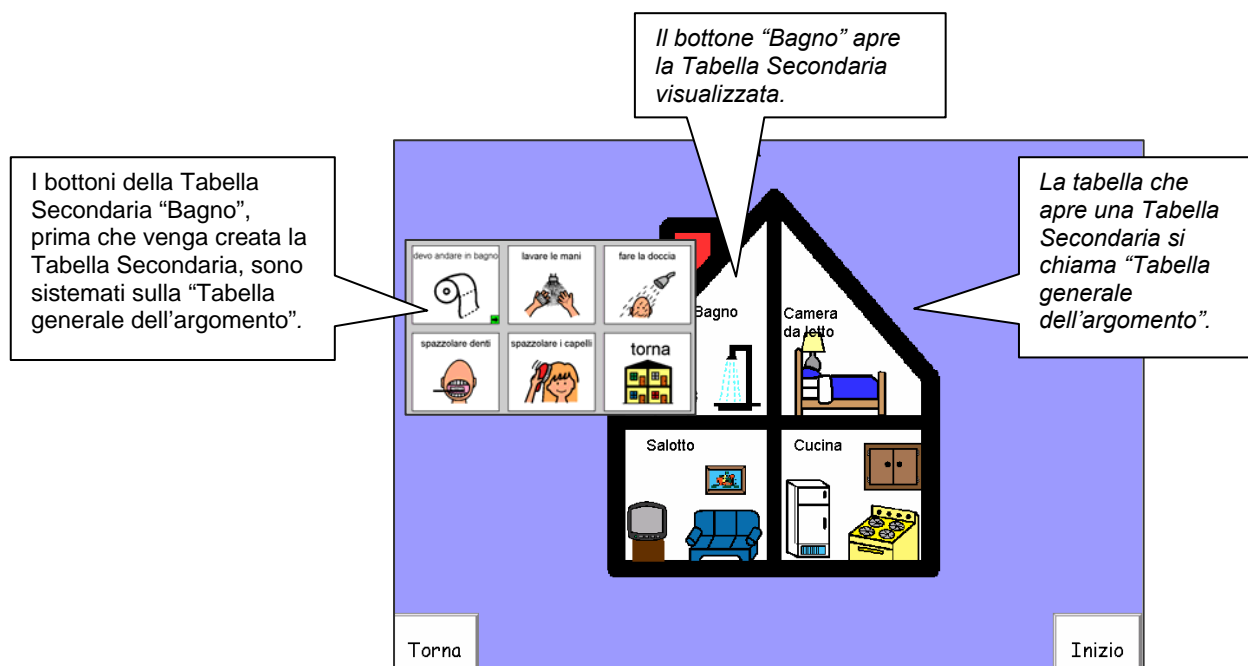
Capitolo 17
Come Lavorare con le Tabelle Secondarie

Descrizione del Capitolo

Avete la possibilità di creare piccole tabelle per la comunicazione visualizzate davanti alla tabella corrente in uso. Le Tabelle Secondarie permettono di mantenere inalterato l'aspetto generale di una tabella molto semplice, dando comunque all'utente la possibilità di accedere ad ulteriori bottoni di scelta, qualora ne abbia bisogno. Le Tabelle Secondarie costituiscono un ottimo modo per organizzare contestualmente un vocabolario molto ampio legato ad un'attività specifica.

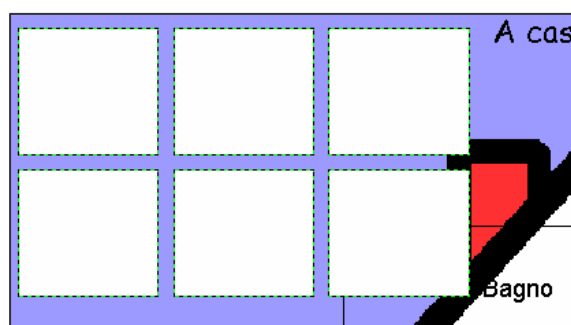
In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Come creare una Tabella Secondaria;
- Come usare le Tabelle Secondarie con un Display Messaggio.

Come Creare una Tabella Secondaria

Per realizzare una Tabella Secondaria, dovrete disporre i relativi bottoni proprio sopra alla tabella principale. Uno speciale comando eliminerà i bottoni aggiuntivi e creerà una Tabella Secondaria delle dimensioni adatte per contenerli.

Nota: Una Tabella Secondaria può aprire un'altra Tabella Secondaria, ma non deve essere usata per passare ad un'altra tabella (azione **Cambia Tabella**). L'azione **Cambia Tabella Indietro** dovrebbe essere utilizzata per uscire da una Tabella Secondaria e tornare a quella principale che l'ha richiamata.

1

Create i bottoni che formeranno la Tabella Secondaria nella posizione in cui volete che questa appaia.

Suggerimento: Potete creare i bottoni in qualsiasi posizione riteniate opportuna. Quindi, con lo **Strumento Puntatore**, potete spostarli nella posizione finale in cui volete che appaia la Tabella Secondaria.

2

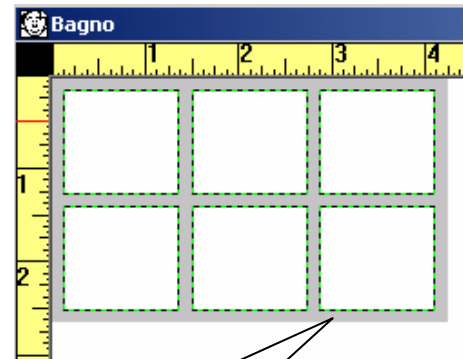
Nota: Prima di passare a questa fase, assicuratevi che TUTTI i bottoni che avete creato per la Tabella Secondaria siano selezionati (per fare questo, mentre fate click su ogni bottone, tenete premuto il tasto **Shift**).

Selezionate **Bottoni Dinamici** > **Crea una Tabella Secondaria** .

3

I bottoni selezionati vengono ritagliati dalla “Tabella generale dell’argomento” e incollati su una nuova tabella con le dimensioni adatte per contenerli.

Quando appare la finestra di dialogo **Salva con Nome**, inserite il nome per la vostra nuova Tabella Secondaria.

Suggerimento: Potete aggiungere la dicitura “Tabella Secondaria” al nome della tabella. Ciò vi sarà utile in futuro per individuarla più facilmente (ad esempio: “Tabella Secondaria Bagno”).

Il programma imposterà le dimensioni della Tabella Secondaria in modo che sia leggermente più grande dei bottoni selezionati.

4

Una volta creata la Tabella Secondaria, l’aspetto grafico dei suoi bottoni può essere impostato selezionando il colore, il bordo e il tipo di angolo desiderato.

Se non l’avete fatto prima di usare l’opzione **Crea una Tabella Secondaria**, aggiungete simboli, testo e azioni ai bottoni.

Nota: Assicuratevi di assegnare l’azione **Cambia Tabella Indietro** ad almeno un bottone. Quindi, salvate la Tabella.

5

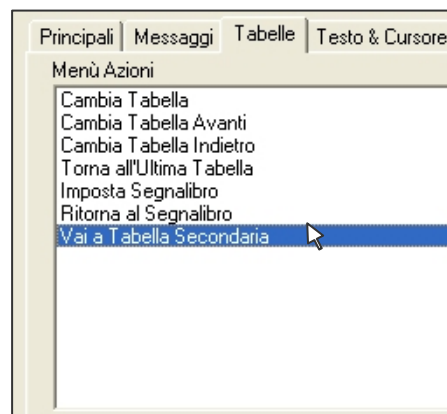
Tornate alla “Tabella generale dell’argomento”.

Fate doppio click sul bottone che sarà usato per attivare la Tabella Secondaria.

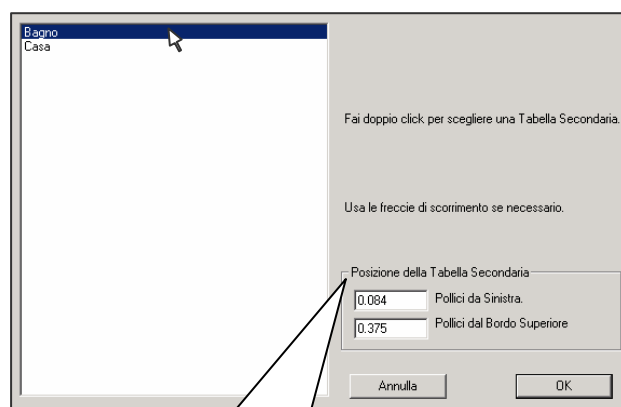
6

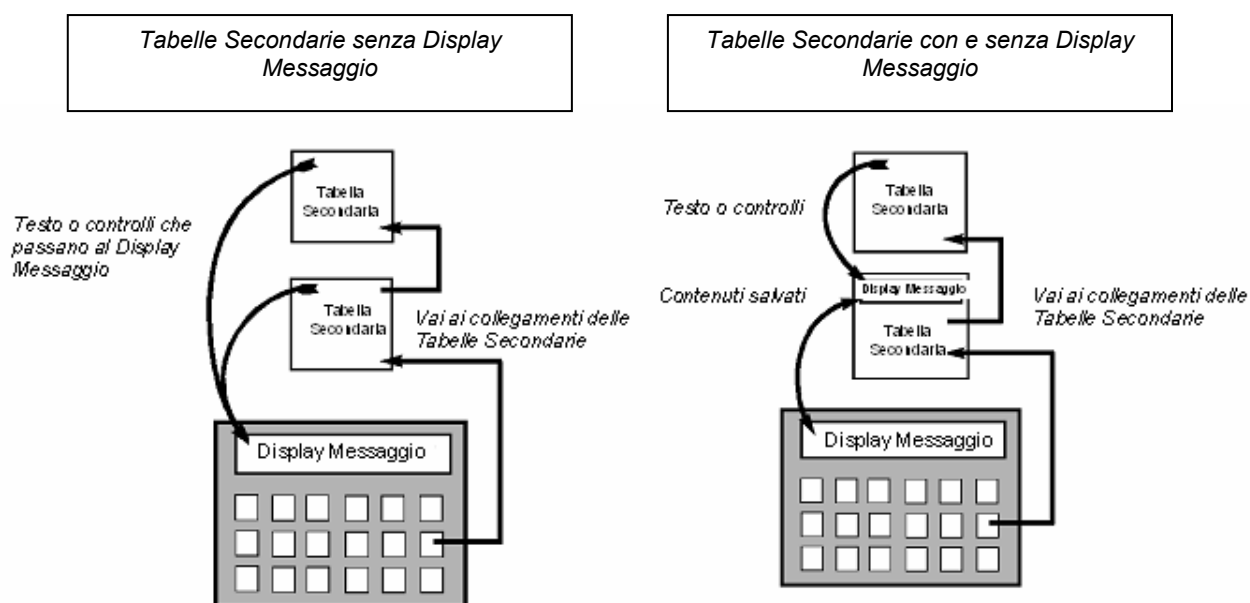
Dall'elenco **Menù Azioni**, selezionate **Vai a Tabella Secondaria** (categoria **Tabelle**).

Principali | Messaggi | Tabelle | Testo & Cursore
Menù Azioni
Cambia Tabella
Cambia Tabella Avanti
Cambia Tabella Indietro
Torna all'Ultima Tabella
Imposta Segnalibro
Ritorna al Segnalibro
Vai a Tabella Secondaria

7

La nuova Tabella Secondaria sarà selezionata automaticamente dall'elenco delle tabelle. La sua collocazione dipende dalla posizione iniziale dei bottoni quando avete usato l' dell'opzione **Crea una Tabella Secondaria**.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

Suggerimento: Se, in seguito, dovete spostare la Tabella Secondaria, modificate l'azione **Vai a Tabella Secondaria** e sistemate i valori della posizione che si riferiscono all'angolo superiore sinistro della tabella.

Come Utilizzare le Tabelle Secondarie con un Display Messaggio

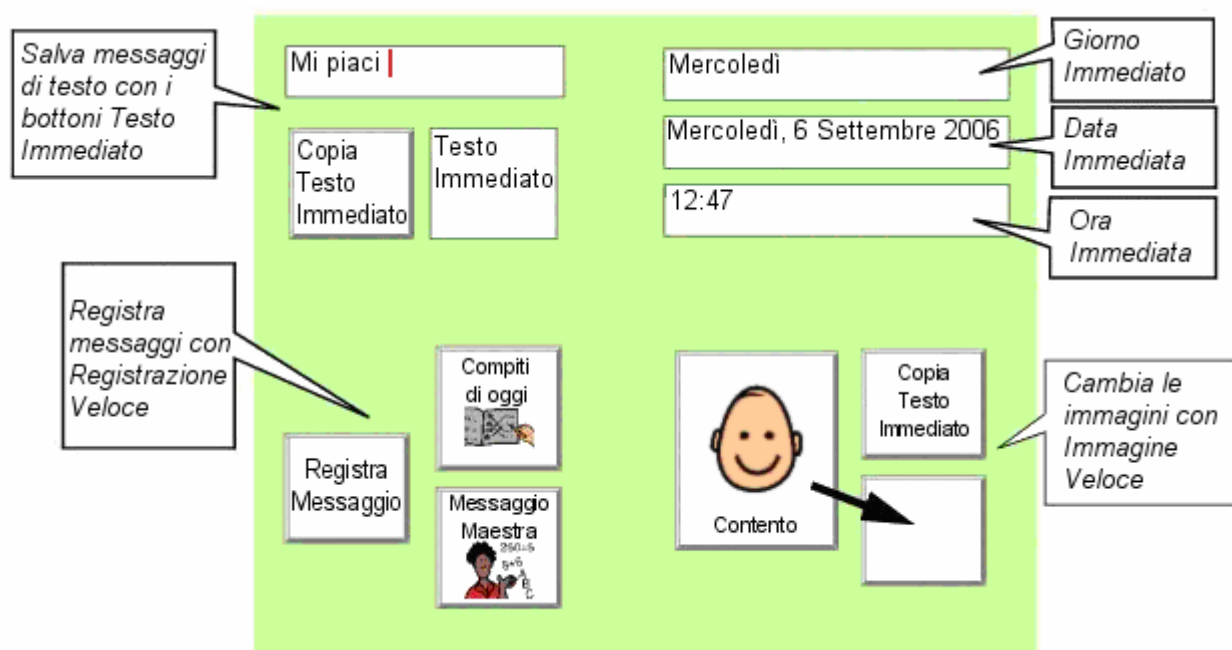
Le Tabelle Secondarie possono essere usate per collocare testo oppure per controllare un Display Messaggio sulla “Tabella generale dell’argomento” o su una precedente Tabella Secondaria. Le azioni del Display Messaggio selezionate su una Tabella Secondaria che non ha il suo Display Messaggio, faranno scorrere all’indietro i collegamenti alle Tabelle Secondarie, finché non viene trovato un Display Messaggio.

Capitolo 18
Come Lavorare con i Bottoni Azioni Immediate

Descrizione del Capitolo

Il programma è provvisto di una serie di azioni "Immediate" per la creazione di bottoni il cui contenuto può essere modificato mentre lavorate in **Modalità Utente**. I bottoni e le azioni Testo Immediato consentono ad un utente di comporre e salvare messaggi di testo su un bottone. I bottoni e le azioni Immagine Veloce permettono di copiare un'immagine da un bottone all'altro. I bottoni e le azioni Registrazione Veloce consentono di registrare e salvare un messaggio su un bottone. Ci sono poi i bottoni Giorno Immediato, Data Immediata e Ora Immediata che visualizzano automaticamente il giorno, la data e l'ora corrente.

Questi bottoni "Immediati" e le azioni ad essi associate forniscono un mezzo attraverso cui il contenuto di una tabella o di un'attività specifica può essere aggiornato o personalizzato rapidamente, in base alle vostre esigenze, senza bisogno di modificare la tabella in **Modalità Progettazione**.

In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Come lavorare con i bottoni Testo Immediato;
- Come lavorare con i bottoni Immagine Veloce;
- Come inserire bottoni Giorno Immediato, Data Immediata o Ora Immediata;
- Come creare bottoni di controllo di Testo Immediato;
- Come lavorare con bottoni Registrazione Veloce.

Come Lavorare con i Bottoni Testo Immediato

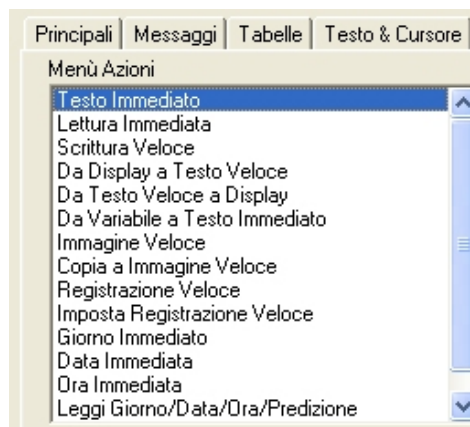
Le azioni **Testo Immediato** permettono di comporre e salvare un messaggio su un bottone mentre vi trovate in **Modalità Utente**. Tale funzione può essere utile per salvare nuovi messaggi, tabelle con orari e menù. I bottoni Testo Immediato sono l'ideale per chi ha bisogno di aggiornare periodicamente il contenuto di una tabella o di un'attività.

I bottoni Testo Immediato consentono di aggiornare questo menù giornaliero.

1

Fate doppio click sul bottone che diventerà un bottone Testo Immediato.

2

Assegnate al bottone l’azione **Testo Immediato** (categoria **Azioni Immediate**). Apparirà la finestra di dialogo **Inserisci il Testo**.

3

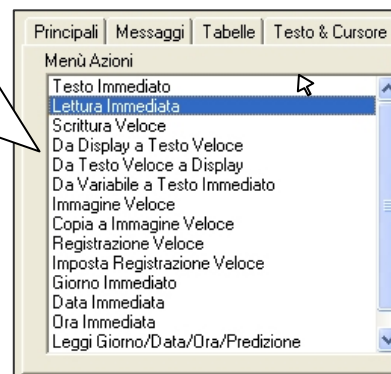
Digitate un messaggio iniziale per il **Testo Immediato** oppure lasciate vuoto lo spazio per farlo riempire successivamente dall’utente.

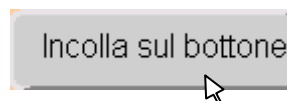
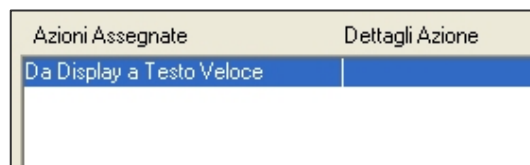
Quando avete finito, fate click su **OK**.

4

Assegnate l’azione **Lettura Immediata** e/o **Scrittura Veloce** (categoria **Azioni Immediate**) in modo che il bottone, quando selezionato, ripeta e/o scriva il suo messaggio nel Display Messaggio.

Quando avete finito, fate click su **OK**.

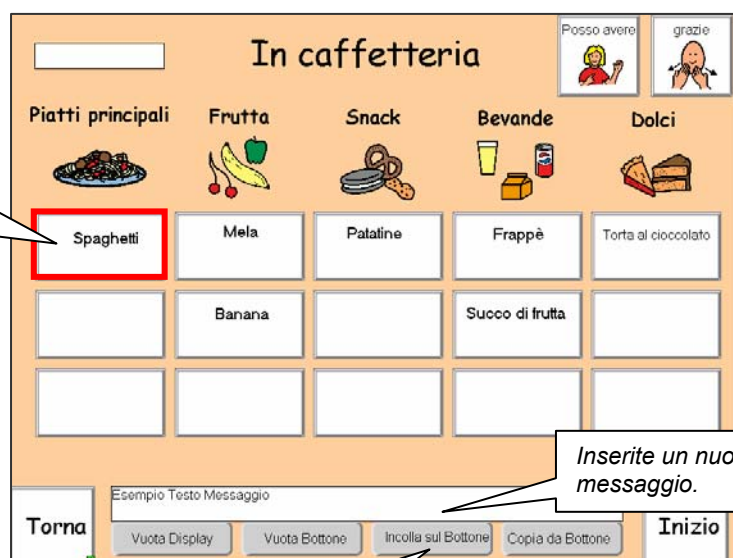
*Le azioni **Lettura Immediata** e **Scrittura Veloce** determinano il modo in cui il bottone utilizzerà il suo messaggio di testo.*

5

Fate doppio click sul bottone da usare per copiare il testo del Display Messaggio su un bottone Testo Immediato. Assegnate l’azione **Da Display a Testo Veloce** (categoria **Azioni Immediate**) e fate click su **OK**.

Questo bottone copierà il nuovo messaggio e darà inizio alla modalità di selezione dei bottoni Immediati.

Per usare un bottone Testo immediato, attivate la **Modalità Utente** (**Ctrl+U**).

Scrivete un messaggio nel Display Messaggio.

Fate click sul bottone “Incolla sul bottone”. Il puntatore assumerà la forma di una mano con dito indice per indicare che il programma è nella modalità di selezione dei bottoni Immediati.

Fate click su un bottone Testo Immediato. Il nuovo messaggio di testo apparirà sul bottone. Qualsiasi testo precedente sarà così sostituito.

Fate click sul bottone Testo Immediato per sentire la ripetizione in voce del messaggio.

Nota: Il tipo di carattere dei bottoni Testo Immediato può essere impostato utilizzando il menù contestuale oppure selezionando l’apposita opzione dal menù **Testo**.

6

Come Creare Bottoni di Controllo di Testo Immediato

I bottoni con azioni Testo Immediato aggiuntive possono fornire all'utente un controllo sul contenuto dei bottoni Testo Immediato.

1

Come Vuotare il Display Messaggio

Fate doppio click sul bottone da usare per vuotare il Display Messaggio.

Assegnate l'azione **Pulisci Display Messaggio** (categoria **Messaggi**). Quindi fate click su **OK**.

In **Modalità Utente**, fate click su questo bottone per vuotare il Display Messaggio, in modo da poter digitare un nuovo messaggio.

2

Come vuotare un bottone Testo Immediato

Fate doppio click sul bottone da usare per vuotare il bottone Testo Immediato.

Assegnate l'azione **Pulisci Display Messaggio** (categoria **Messaggi**) e l'azione **Da Display a Testo Veloce** (categoria **Azioni Immediate**) e fate click su **OK**.

In **Modalità Utente**, fate click su questo bottone e poi su un bottone Testo Immediato per eliminare il suo contenuto.

3

Come Copiare Testo da un Bottone Testo Immediato sul Display Messaggio

Fate doppio click sul bottone da usare per copiare il testo da un bottone Testo Immediato sul Display Messaggio.

Questo bottone copierà il testo da un bottone Testo Immediato sul Display Messaggio, dove potrà essere modificato, stampato o ripetuto in voce.

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Pulisci Display Messaggio	
Da Testo Veloce a Display	

Assegnate l'azione **Pulisci Display Messaggio** (categoria **Messaggi**) e l'azione **Da Testo Veloce a Display** (categoria **Azioni Immediate**). Quindi fate click su **OK**.

In **Modalità Utente**, fate click su questo bottone e poi su un bottone Testo Immediato: il suo contenuto verrà copiato sul Display Messaggio.

Come Lavorare con i Bottoni Immagine Veloce

L'azione **Immagine Veloce** permette di modificare l'immagine che si trova su un bottone mentre lavorate con la tabella in **Modalità Utente**. Si tratta di una funzione molto utile per creare tabelle, quiz e giochi interattivi.

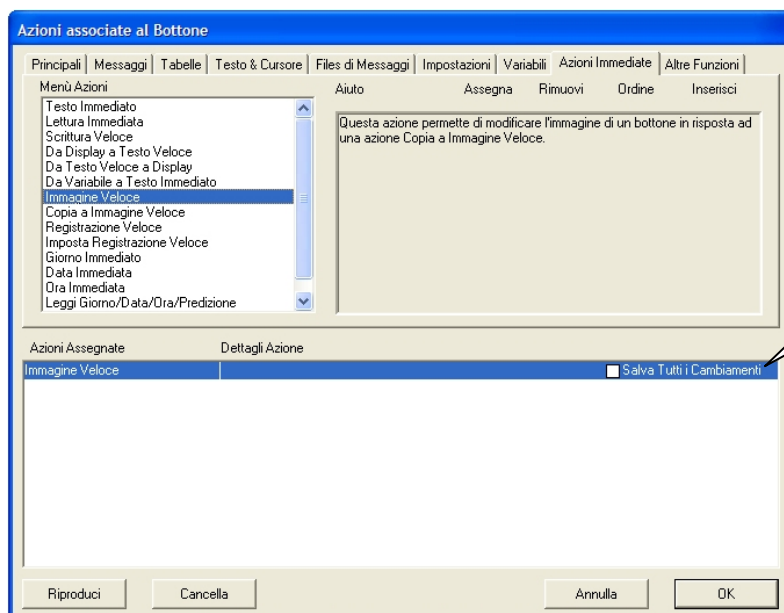
I bottoni Immagine Veloce consentono di creare attività di riempimento degli spazi come quella riportata in figura.

Nota: Anche l'azione **Imposta Immagine Bottone** può modificare l'immagine presente su un bottone mentre siete in **Modalità Utente**.

1

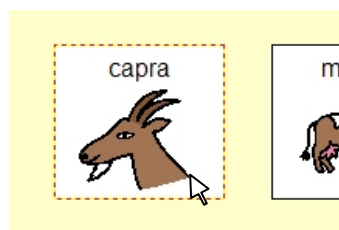
Fate doppio click sul bottone che diventerà un bottone Immagine Veloce.

2

Assegnate l’azione **Immagine Veloce** (categoria **Azioni Immediate**) e fate click su **OK**.

Nota: Secondo l’impostazione predefinita, le modifiche apportate a Immagine Veloce non vengono salvate sulla tabella. Per salvare i cambiamenti, selezionate la casella **Salva Tutti i Cambiamenti** nell’elenco **Dettagli Azione**, relativamente a questa azione. Se utilizzerete di nuovo un’attività e volete iniziare dallo stesso punto di partenza, non selezionate l’opzione **Salva Tutti i Cambiamenti**.

3

Fate doppio click sul bottone la cui immagine sarà copiata su un bottone Immagine Veloce.

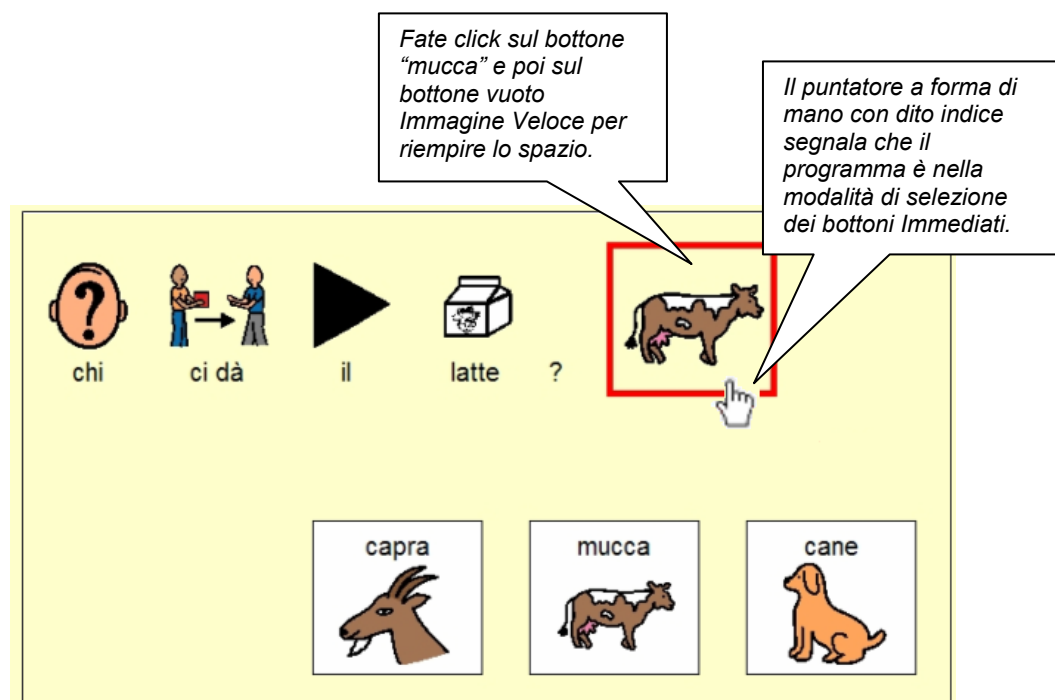
4

Assegnate l’azione **Copia a Immagine Veloce** (categoria **Azioni Immediate**) e poi fate click su **OK**.

Nota: Secondo l’impostazione predefinita, soltanto l’immagine più vicina all’angolo superiore sinistro del bottone (se vi sono più immagini) sarà copiata su un bottone Immagine Veloce. Per copiare l’intero contenuto (immagine, testo, ecc.), selezionate l’opzione **Copia Tutto** nell’elenco **Dettagli Azione** relativamente a questa azione.

5

Per utilizzare un bottone Immagine Veloce, impostate il programma in **Modalità Utente** (**Ctrl+U**).

Selezionate un qualsiasi bottone assegnato all'azione **Copia a Immagine Veloce**. Il puntatore assumerà la forma di mano con dito indice per indicare che il programma si trova in modalità di selezione dei bottoni Immediati.

Fate click su qualsiasi bottone **Immagine Veloce**.

Nota: Dopo aver selezionato un bottone cui è assegnata l'azione **Copia a Immagine Veloce**, selezionando un bottone che non è un bottone Immagine Veloce, la modalità di selezione dei bottoni Immediati verrà disattivata.

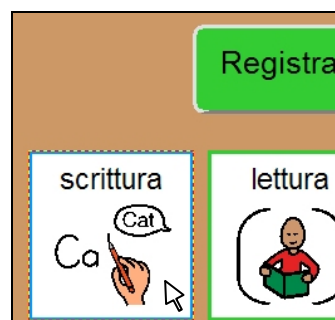
Come Lavorare con i Bottoni Registrazione Veloce

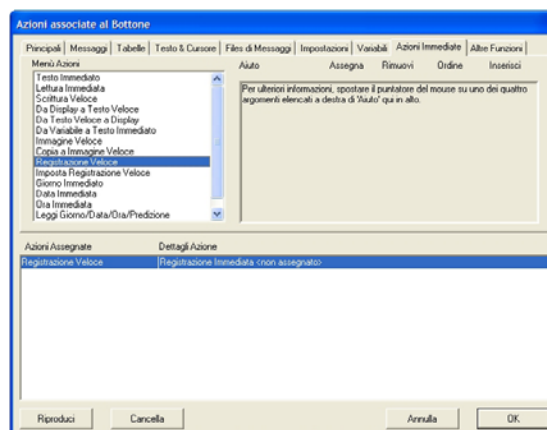
L'azione **Registrazione Veloce** consente di registrare e salvare messaggi su un bottone mentre vi trovate in **Modalità Utente**. Tale funzione può essere utile per registrare nuovi messaggi, inviare note audio da casa/scuola o viceversa oppure per la creazione di attività di articolazione.

*I bottoni Registrazione Veloce consentono di realizzare attività in cui i messaggi possono essere registrati e salvati rapidamente mentre siete in **Modalità Utente**.*

Nota: Per potervi accedere completamente, la Registrazione Veloce necessita dell'aiuto di un assistente. Fate attenzione quando usate i bottoni Registrazione Veloce su tabelle progettate per utenti di scansione. Eventualmente, rimuovete questi bottoni dalla sequenza di scansione (vedete il *Capitolo 22*). I bottoni eliminati dalla sequenza di scansione permettono ancora di accedere ai bottoni Registrazione Veloce attivando l'opzione **Permetti la Selezione Diretta quando possibile** nella finestra di dialogo **Opzioni Scansione** (**Tabelle Dinamiche >Modalità di Accesso** > **Opzioni Scansione**).

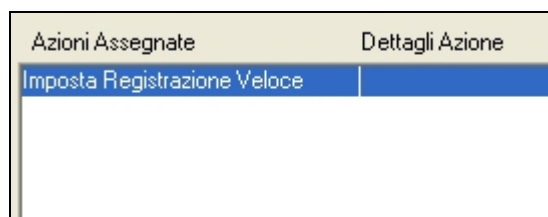
1	Fate doppio click sul bottone che diventerà un bottone Registrazione Veloce.	

2

Assegnate l’azione **Registrazione Veloce** (categoria **Azioni Immediate**). Fate click su **OK**.

3

Fate doppio click sul bottone che sarà usato per avviare la modalità **Registrazione Veloce**.

4

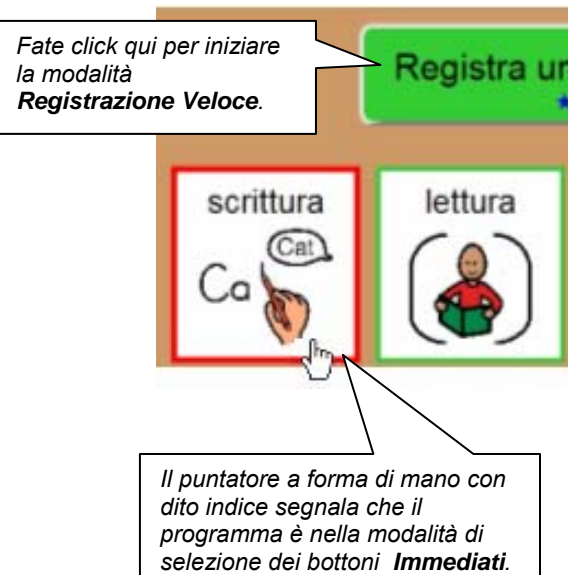
Assegnate l’azione **Imposta Registrazione Veloce** (categoria **Azioni Immediate**). Fate click su **OK**.

5

Per utilizzare un bottone Registrazione Veloce, impostate il programma in **Modalità Utente** (**Ctrl+U**).

Selezionate il bottone **Registra un Messaggio**. Il puntatore assumerà la forma di mano con dito indice per segnalare che il programma è in modalità di selezione dei bottoni **Immediati**.

Fate click su qualsiasi bottone Registrazione Veloce. Apparirà la finestra di dialogo **Registrazione**.

Nota: Dopo aver selezionato un bottone con l’azione **Imposta Registrazione Veloce**, selezionando qualsiasi bottone diverso da un bottone Registrazione Veloce, la modalità di selezione dei bottoni **Immediati** sarà disattivata.

6

Fate click sul bottone **Registra** per iniziare a registrare il messaggio. Quando avete finito di registrare, fate click sul bottone **Stop** (che prima era il bottone **Registra**). Fate click su **Ascolta** per sentire il messaggio registrato.

Fate click su **OK** per chiudere la finestra di dialogo e salvare il messaggio registrato.

Nota: La finestra di dialogo **Registrazione** non è accessibile con la scansione. Per evitare che un utente di scansione non sia in grado di uscire da tale finestra, essa è stata modificata in modo da chiudersi automaticamente dopo 15 secondi se nessuna registrazione è stata avviata.

7

Dopo aver salvato un messaggio Registrazione Veloce, selezionando di nuovo il bottone, potrete ascoltare il messaggio registrato.

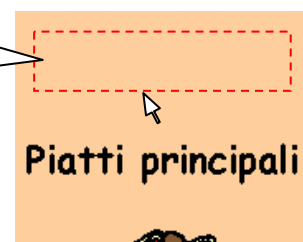
Come Inserire Bottoni Giorno Immediato, Data Immediata o Ora Immediata

Il programma fornisce azioni di bottoni che visualizzano il giorno, la data o l'ora corrente su un bottone. Due azioni aggiuntive permettono a questi bottoni di ripetere in voce o di scrivere il loro contenuto nel Display Messaggio.

Nota: è necessario che sul vostro computer siano impostate la data e l'ora corrette. Potete modificarle utilizzando l'opzione **Data e ora** nel Pannello di controllo di Windows.

1

Fate doppio click sul bottone che sarà utilizzato per visualizzare il giorno, la data o l'ora corrente.

Assegnate l'azione **Giorno Immediato**, **Data Immediata** o **Ora Immediata** (categoria **Azioni Immediate**), in base alle vostre esigenze.

Nota: Per modificare il formato di visualizzazione della data o dell'ora, dal Pannello di controllo di Windows, selezionate **Opzioni internazionali e della lingua** e poi, in **Opzioni internazionali**, selezionate **Personalizza**.

2

Assegnate l'azione **Leggi Giorno/Data/Ora/ Predizione** e/o **Scrivi Giorno/Data/Ora** (categoria **Azioni Immediate**) affinché il bottone ripeta e/o scriva il suo contenuto nel Display Messaggio.

Capitolo 19
Altre Cratteristiche Uili del Pogramma

Descrizione del Capitolo

Questo capitolo vi fornirà istruzioni ed informazioni relative ad una serie di caratteristiche del programma molto utili ed efficaci. Troverete, inoltre, risposte e spiegazioni ad alcuni dei dubbi ed interrogativi più comuni.

Verranno trattati i seguenti argomenti:

- Come lanciare altre applicazioni;
- Riproduzione di filmati su un bottone;
- Impostazione del Volume di Suoni e Voci;
- Modifica della Pronuncia delle Parole;
- Impostazione di un messaggio di saluto all'avvio del programma;
- Salvataggio della Lista Azioni di un bottone;
- Stampa di tabelle interattive;
- Azione **Casuale**;
- Selezione e modifica delle Voci;
- Impostazione di un suggerimento udibile solo dall'utente;
- Impostazione della Password;
- Visualizzazione della Barra dei Menù o dei Titoli;
- Statistiche d'Uso.

Come Lanciare altre Applicazioni

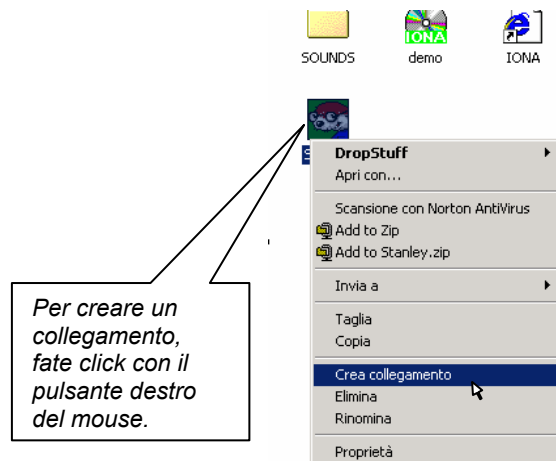
Da una tabella si possono lanciare applicazioni, documenti o file, associando un bottone ad un collegamento del programma o del file. Per fare questo, prima di assegnare ad un bottone l'azione **Esegui Applicazione**, occorre creare un collegamento per il programma o il file desiderato e spostarlo nella cartella **File esterni di SDP**.

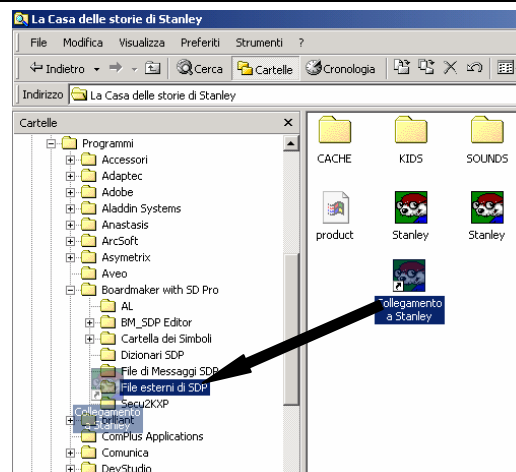
1

Come Creare un Collegamento

In **Windows Explorer** (oppure utilizzando **Risorse del Computer**), individuate il programma che volete lanciare.

Fate click destro sull'icona del programma o del file desiderato e selezionate **Crea collegamento** dal menù contestuale che appare.

2

Trascinate (oppure copiate) il collegamento che avete creato nella cartella **File esterni di SDP**. Questa cartella, in genere, si trova in questo percorso: **C:\Programmi\Boardmaker con SDP\File esterni di SDP**.

3

Come Collegare un Bottone al Collegamento

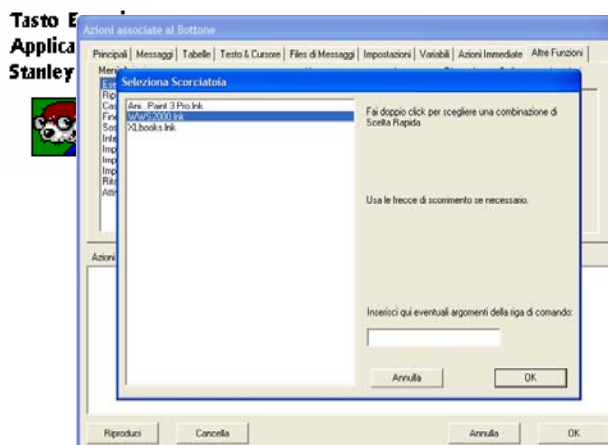
Create un bottone che verrà utilizzato per lanciare il programma o il file desiderato e assegnategli l'azione **Esegui Applicazione** (categoria **Altre Funzioni**).

Questo bottone lancerà il programma "Stanley".

Tasto Esegui Applicazione Stanley

4

Nella finestra di dialogo che appare, selezionate il collegamento (scorciatoia) che avete creato e fate click su **OK**. Quando avete finito di modificarlo, chiudete la finestra di dialogo **Azioni associate al Bottone**.

Nota: si possono selezionare soltanto i collegamenti che si trovano all'interno della cartella **File esterni di SDP**.

Azione Casuale

Il programma vi permette di creare bottoni che possono effettuare un'azione "casuale" della lista delle Azioni Assegnate. In questo modo, potrete realizzare un bottone che potrà selezionare una risposta casuale da un elenco di saluti, oppure scegliere un nome, un numero o un colore a caso.

1

Di seguito, trovate un esempio di creazione di un bottone che ripeterà i nomi degli studenti a caso.

Create il bottone e attribuitegli l'azione **Casuale** (categoria **Altre Funzioni**).

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Casuale	

2

Assegnate una serie di azioni **Leggi Messaggio** (o altre), attribuendo a ciascuna di esse il nome di ogni studente.

Se vi trovate in **Modalità Utente**, il bottone, ogni volta che verrà selezionato, ripeterà a caso uno dei nomi degli studenti.

Nota: Se volete che un bottone effettui un altro tipo di azione dopo un'azione **Casuale** (come, ad esempio, Cambia Tabella), assegnate l'azione **Fine Casuale** (categoria **Altre Funzioni**).

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Casuale	
Leggi Messaggio	Enrico
Leggi Messaggio	Lucia
Leggi Messaggio	Marco

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Casuale	
Leggi Messaggio	Enrico
Leggi Messaggio	Lucia
Leggi Messaggio	Marco
Fine Casuale	
Cambia Tabella	Casa

*Solo le azioni incluse tra le azioni **Casuale** e **Fine Casuale** vengono selezionate a caso.*

Riproduzione di Filmati

Si possono riprodurre filmati da un bottone. Il filmato può apparire sul bottone, nel Display Messaggio oppure può riempire l'intera tabella.

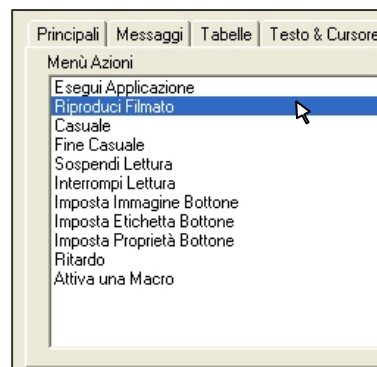
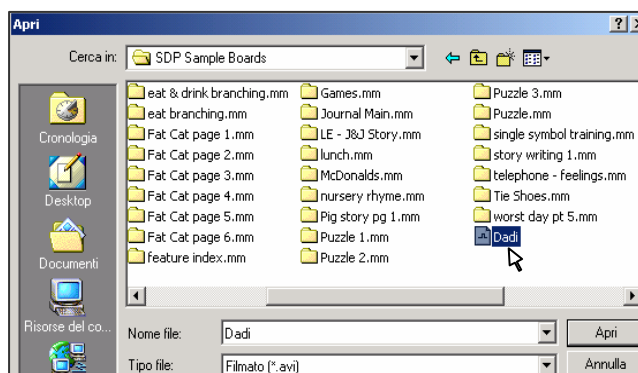
Il programma supporta filmati in formato .avi, .mpg e .wmv.

Nota: Esistono numerosi varianti di ciascuno di questi formati. Alcune di queste varianti richiedono l'installazione di un software di codifica aggiuntivo.

1

Fate doppio click sul bottone che volete utilizzare per la riproduzione del filmato.

Dal **Menù Azioni** della categoria **Altre Funzioni**, fate click sull'azione **Riproduci Filmato**.

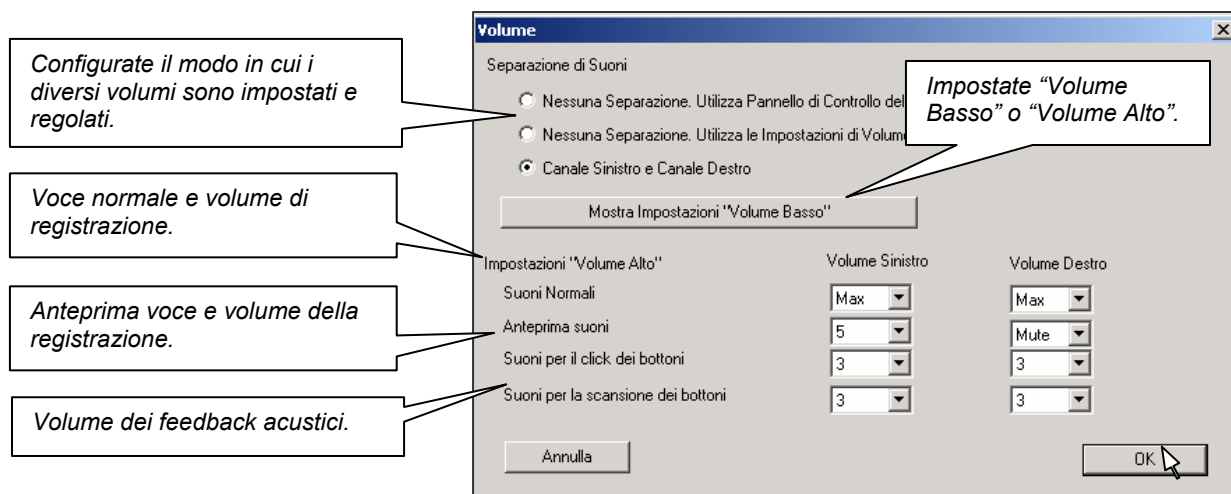
2

Trovate e aprite il filmato salvato.

3

L'azione **Riproduci Filmato** e il nome del filmato selezionato appariranno ora nell'elenco delle **Azioni Assegnate**.

Secondo l'impostazione predefinita, il filmato verrà riprodotto sul bottone. Facendo click su **Play Bottone**, sarà possibile modificare la collocazione in cui il filmato viene riprodotto. Potete scegliere fra una delle seguenti opzioni:

- **Play Bottone**: riproduce il filmato sul bottone;
- **Play Display Messaggio**: riproduce il filmato sul Display Messaggio di una tabella;
- **Play Tabella**: riproduce il filmato sulla tabella.

Volume di Suoni e Voci

I diversi tipi di suoni (voci, registrazioni, feedback acustici) del programma possono essere configurati con diversi livelli di volume o essere completamente disattivati. Per impostare il livello del volume, selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Volume**.

Separazione dei Suoni

Queste tre opzioni vi consentono di decidere in che modo verranno regolati i livelli dei volumi del programma.

- **Nessuna Separazione. Utilizza Pannello di Controllo delle Impostazioni del Volume**: tutti i livelli del volume vengono regolati dal Pannello di Controllo di Windows, nelle impostazioni **Suoni**.
- **Nessuna Separazione. Utilizza le Impostazioni di Volume qui sotto**: vi consente d'impostare i livelli del volume per ciascuno dei diversi tipi di suoni (visualizzati sopra).
- **Canale Sinistro e Canale Destro**: vi consente d'impostare diversi livelli di volume per l'altoparlante sinistro e per quello destro, per ognuno dei diversi tipi di suoni. Questa opzione viene usata per impostare un suggerimento acustico udibile soltanto dall'utente. Per ulteriori dettagli a questo proposito, vedete le pagine successive di questo capitolo.

Impostazioni "Volume Alto" e "Volume Basso"

Avete la possibilità di impostare i livelli individuali del volume ("Alto" o "Basso") per due diverse serie di suoni. Per modificare il livello del volume di una serie di suoni, fate click su **Mostra Impostazioni "Volume Basso"**. L'utente può scegliere tra le impostazioni di Volume Basso o Volume Alto facendo click sui bottoni assegnati alle azioni **Usa Impostazioni "Volume Alto"** e **Usa Impostazioni "Volume Basso"** (categoria **Impostazioni**).

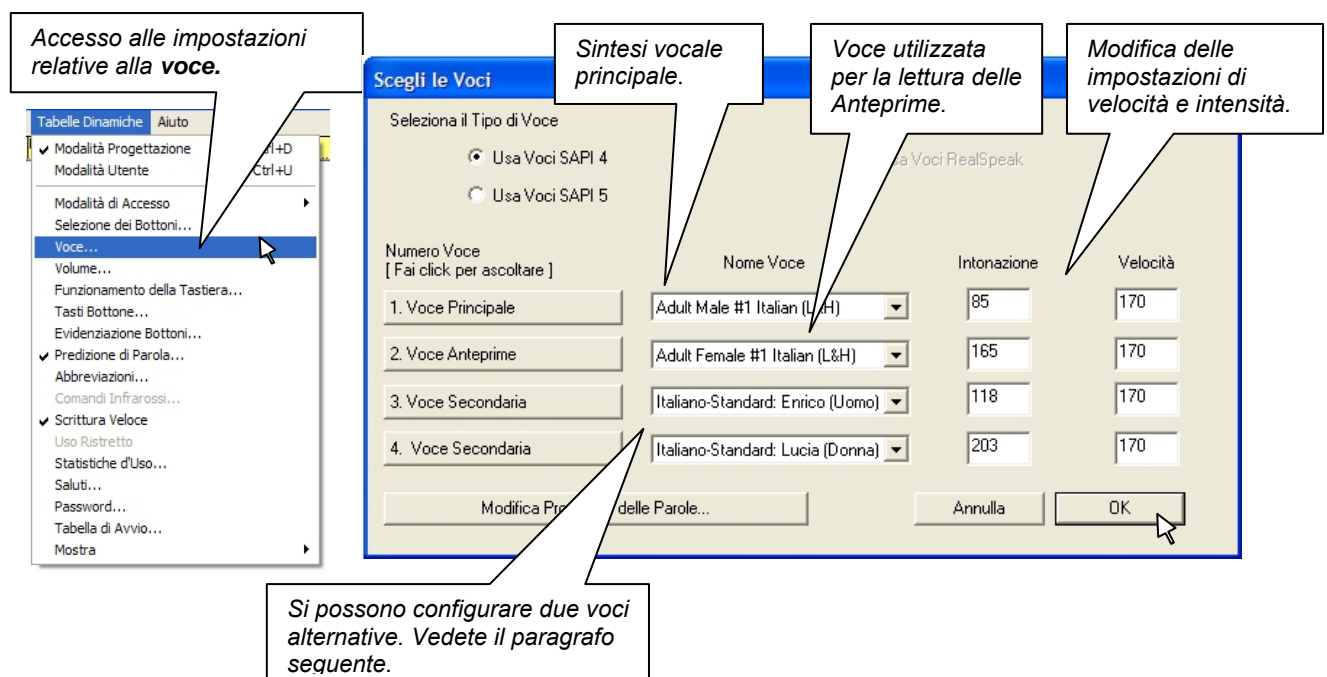
Come Disattivare i Suggerimenti Acustici

Se desiderate disattivare qualsiasi lettura o registrazione di anteprima assegnata alle vostre tabelle, selezionate **Disattiva** come livello del volume per **Anteprima Suoni**. In questo modo, qualsiasi azione **Leggi Anteprima** o **Anteprima Registrata** assegnata ad un bottone, invece di riprodurre il suono e disattivare il volume, sarà direttamente ignorata.

Come Selezionare e Modificare le Voci

Speaking Dynamically Pro è provvisto di sintesi vocale inglese Microsoft SAPI e delle voci Nuance RealSpeak™ nella lingua specifica (installate con i file localizzati di *SDP*). Potete utilizzare anche altre voci compatibili basate su software SAPI 4.0 e SAPI 5.1.

Potete, inoltre, modificare le impostazioni della voce selezionando **Voce** dal menù **Tabelle Dinamiche**. Nella parte superiore della finestra potete scegliere se utilizzare le voci Nuance RealSpeak™, SAPI 4 o SAPI 5. Per ogni motore vocale, avrete a disposizione diverse voci e impostazioni.

Nota: Le voci Nuance RealSpeak™ sono soltanto femminili. La versione in inglese (americano) è l'unica che include una voce maschile. Le voci Nuance RealSpeak™ per altre lingue si possono acquistare a parte.

Come Passare da una Voce all'altra di un Bottone

Potete impostare i vostri bottoni affinché passino da una voce all'altra tra le quattro disponibili utilizzando una delle azioni **Usa Voce** (categoria **Impostazioni**).

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Usa Voce 1	
Leggi Messaggio	Questa è la voce 1
Usa Voce 2	
Leggi Messaggio	Questa è la voce 2

Nota:Queste azioni dovrebbero essere utilizzate soltanto su un computer veloce, a causa del potenziale rallentamento che potrebbe derivare da una modifica della voce impostata.

Come Impostare un Suggerimento Acustico Udibile Soltanto dall'Utente

Potete impostare il programma affinché fornisca all'utente dei suggerimenti acustici percepibili individualmente attraverso cuffie o auricolare. Per fare questo, dovete utilizzare l'azione **Anteprima Registrata** e dovrete acquistare uno spinotto stereo sdoppiato nel quale inserirete un auricolare e un altoparlante esterno. Lo spinotto sdoppiato invierà i suoni del canale destro all'auricolare e quelli del canale sinistro all'altoparlante esterno, o viceversa.

Utilizzando le impostazioni **Canale Sinistro e Canale Destro** nella finestra di dialogo **Volume**, potete configurare un'**Anteprima Registrata** affinché venga riprodotta attraverso solo un canale, il destro o il sinistro (vedete la figura qui sotto). Per il canale nel quale avete inserito l'auricolare, dovrete impostare un idoneo livello di volume dell'anteprima e disattivare completamente il volume per l'altro canale.

Nota: Le voci sintetizzate non possono essere impostate per essere riprodotte soltanto un canale (destro o sinistro). Esse verranno sempre riprodotte attraverso entrambi i canali.

Nota: Se utilizzerete un auricolare mono, vi servirà un adattatore da stereo a mono tra l'auricolare e lo spinotto.

Come Modificare la Pronuncia delle Parole

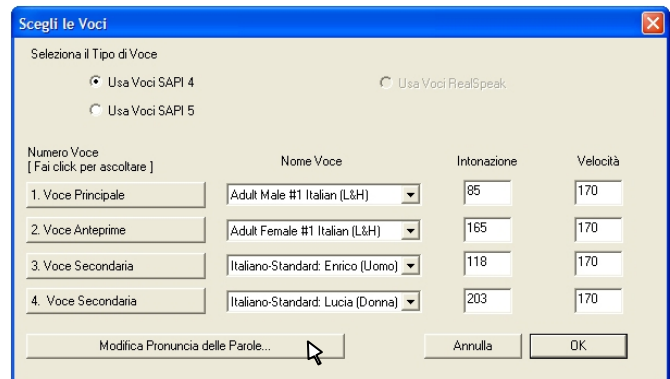
Non sempre, le voci sintetizzate pronunciano le parole correttamente, specialmente nel caso di nomi propri o di parole straniere. Per ovviare agli eventuali problemi di pronuncia, è possibile salvare l'ortografia fonetica alternativa di una parola.

1

Selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Voce**.

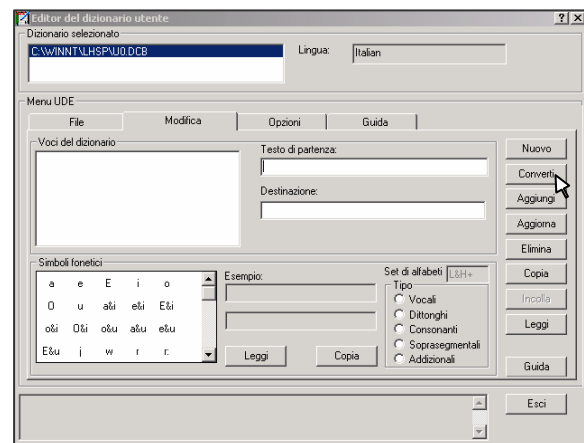
Fate click sul bottone **Modifica Pronuncia delle Parole**.

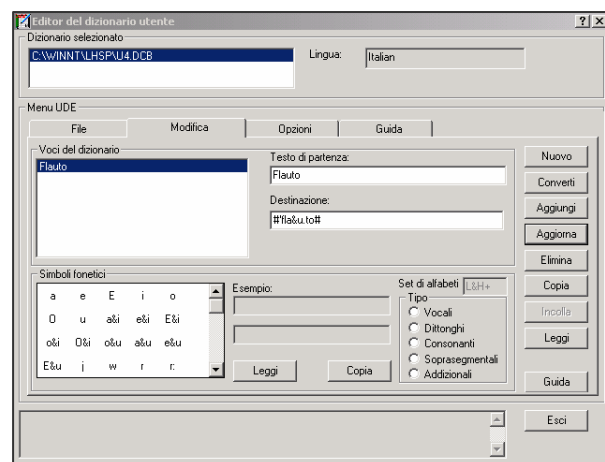
Nota: Assicuratevi che la voce da modificare sia selezionata come **Voce Principale**.

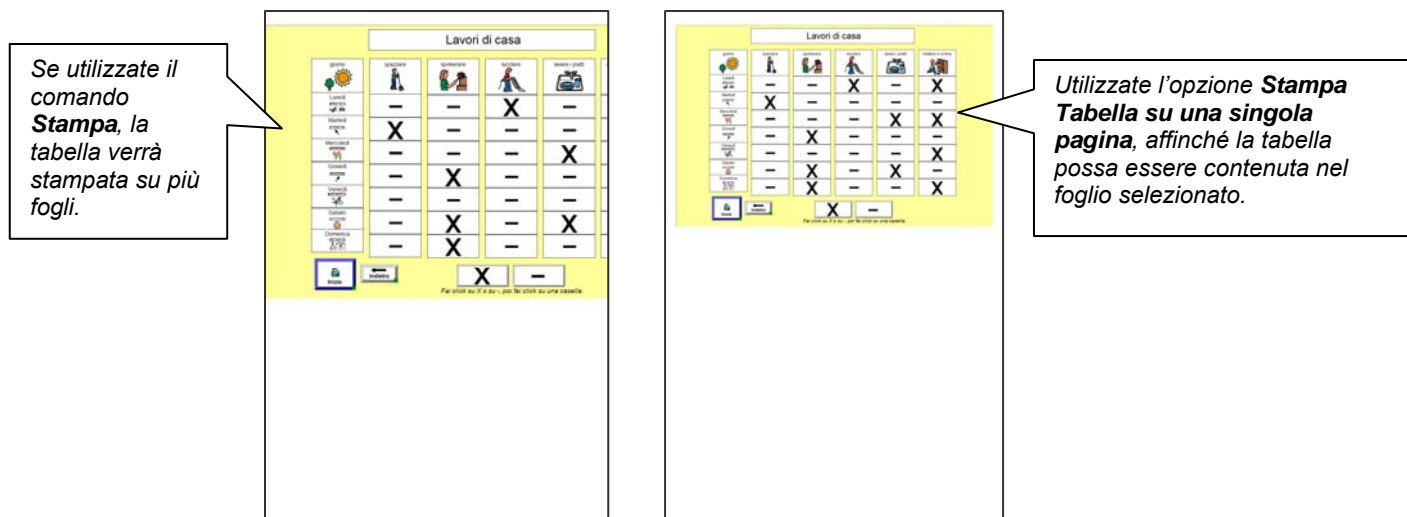
2

Scrivete la parola della quale desiderate modificare la pronuncia.

Quindi, fate click sul bottone **Converti**.

Nota: I vari tipi di sintesi vocale (MS, DECTalk, ecc.) si avvalgono di diverse schermate di pronuncia. Le schermate qui riportate sono relative alla voce italiana per L&H.

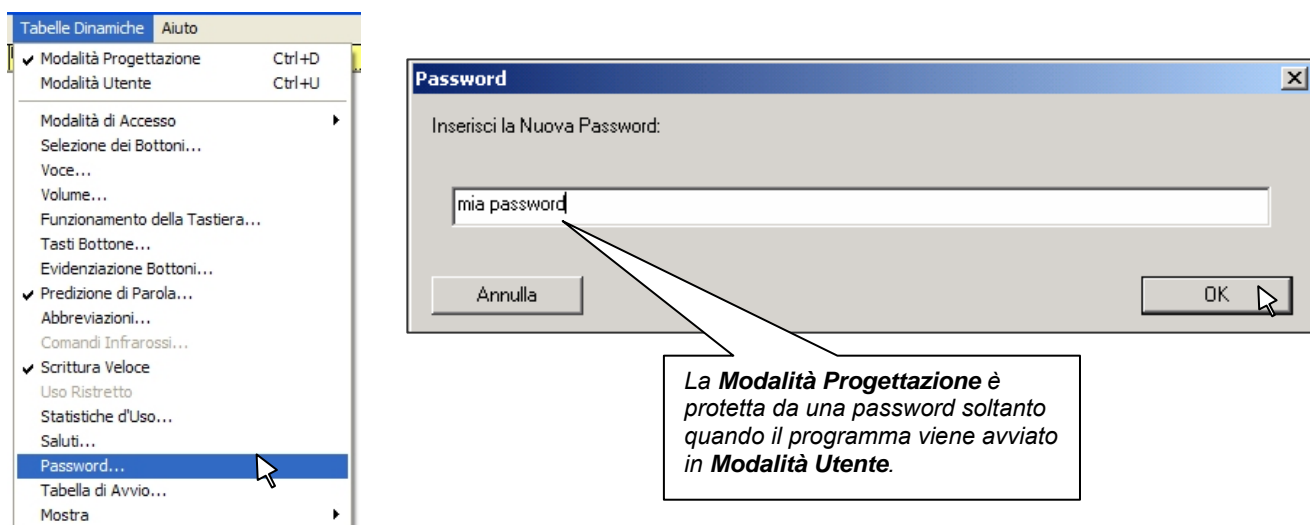
3

Seguite le modalità di modifica della pronuncia in base al programma che state utilizzando.

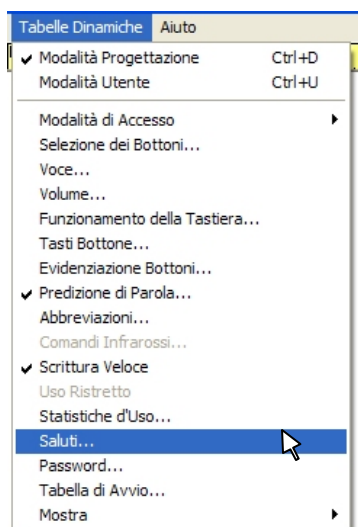
Quando siete soddisfatti della nuova pronuncia, fate click su **Esci**.

Come Stampare Tabelle Interattive

In genere le tabelle interattive vengono progettate per riempire tutto lo schermo ma, in questo modo, la tabella è troppo grande per poter essere stampata su un solo foglio. Per risolvere questo inconveniente, selezionate **File > Stampa la Tabella su una singola pagina**. Il programma adatterà automaticamente la tabella, affinché possa essere contenuta in una sola pagina in base alle impostazioni correnti della stampante. Per ulteriori dettagli sulle impostazioni di stampa, fate riferimento al *Capitolo 1* di questo manuale.

Nota: Di solito, le tabelle interattive dovrebbero essere stampate con orientamento orizzontale, anziché verticale, come mostrato qui sopra. Per sapere come impostare una tabella da stampare con orientamento orizzontale, consultate il *Capitolo 1* di questo manuale.

Password

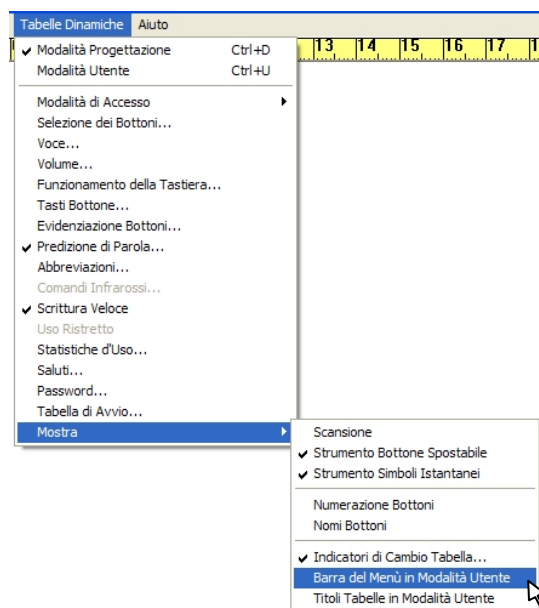
Per impedire che utenti troppo curiosi possano accedere alla **Modalità Progettazione** del programma, è possibile impostare una password di protezione. Per entrare in **Modalità Progettazione** sarà richiesta la password soltanto se il programma viene lanciato facendo doppio click su una tabella. Selezionate **Tabelle Dinamiche > Password**.

Nota: Per disattivare la Password, selezionate **Tabelle Dinamiche > Password**. Lasciate vuoto lo spazio per la nuova password e fate click su **OK**.

Saluti

È possibile impostare il programma in modo da trasmettere un messaggio di saluto all'avvio. Selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Saluti** e inserite il messaggio desiderato nell'apposito spazio.

Visualizzazione della Barra dei Menù o dei Titoli

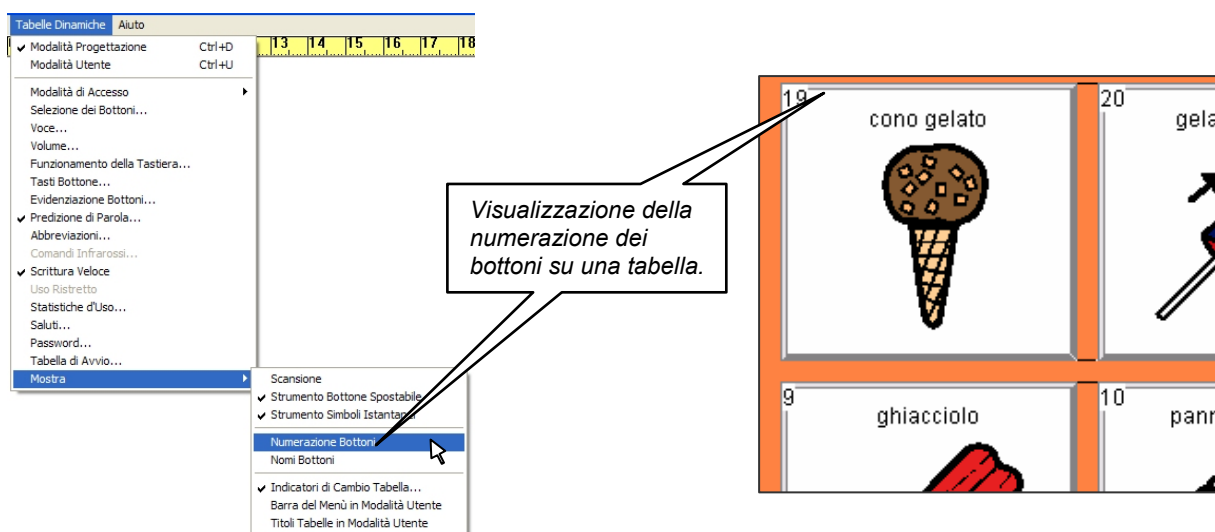
Secondo l'impostazione predefinita, quando si trova in **Modalità Utente**, il programma non visualizza né la Barra dei Menù, né quella dei Titoli. Se però lo desiderate, potete attivare o disattivare entrambe queste barre.

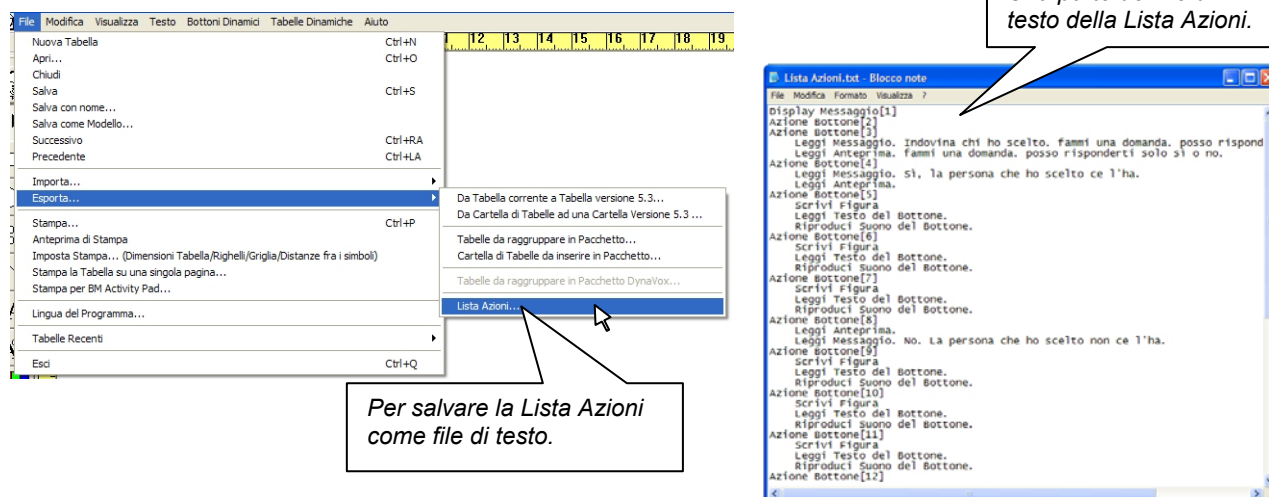
Selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Mostra** e, dal sottomenù che appare, selezionate **Barra dei Menù in Modalità Utente** oppure **Titoli Tabelle in Modalità Utente**.

Nota: Quando cambiate le opzioni di visualizzazione della Barra dei Menù o dei Titoli, le tabelle si dimensionano automaticamente per adattarsi allo spazio disponibile sullo schermo.

Come Salvare la Lista delle Azioni di una Tabella

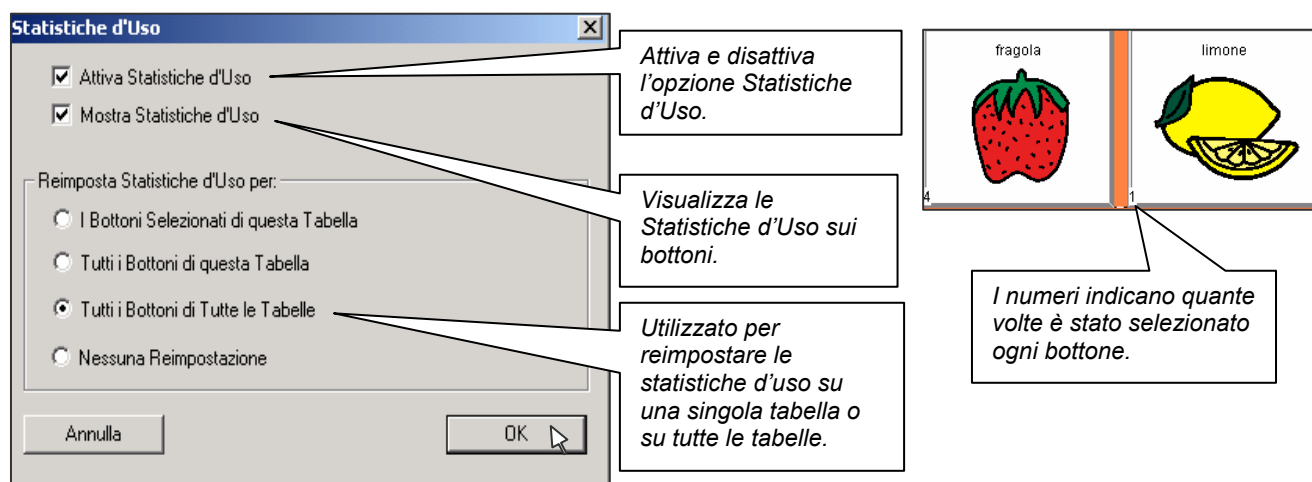
A scopo di esercitazione oppure come copia cartacea di riserva, è possibile salvare un elenco di tutte le azioni associate ai bottoni di una tabella su un file di testo per poi stamparlo. Ad ogni bottone sulla tabella verrà assegnato un numero specifico usato per organizzare il file con la lista delle azioni. I numeri dei bottoni possono essere visualizzati sullo schermo e/o stampati in modo da corrispondere all'elenco delle azioni.

Come Visualizzare i Numeri dei Bottoni

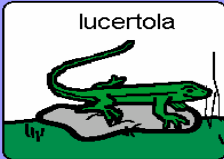
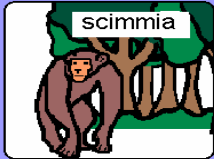
Selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Mostra** > **Numerazione Bottoni**.

Come Salvare la Lista Azioni

Selezionate **File** > **Esporta** > **Lista Azioni**.

Statistiche d’Uso

Selezionate **Tabelle Dinamiche > Statistiche d’Uso** per memorizzare il numero di volte in cui ogni bottone di una tabella viene selezionato dall’utente. Registrando questo dato, è possibile capire in che modo un utente sta effettivamente usando ogni tabella.

Nota: Le Statistiche d’Uso non saranno salvate finché non viene effettuata un’azione della categoria **Tabelle**. Se viene soltanto aggiunta e poi utilizzata una tabella in **Modalità Utente** per poi tornare in **Modalità Progettazione**, non verrà memorizzata nessuna Statistica d’Uso.

Nota: Le Statistiche d’Uso non verranno reimpostate finché non farete click sul bottone **OK**.

Capitolo 20
Come Utilizzare le Variabili

Descrizione del Capitolo

La categoria di azioni per bottoni chiamata **Variabili** vi permette di creare bottoni che rispondono in modo diverso a seconda delle precedenti selezioni effettuate. Queste azioni si basano sull'uso di variabili logiche quali "se, allora, altrimenti", vale a dire: "se" si verifica una determinata condizione (se un bottone viene selezionato), "allora" viene effettuata una certa azione (un altro bottone risponde di conseguenza), "altrimenti" viene effettuata un'azione diversa. Con queste azioni "condizionali", potete creare dei bottoni "intelligenti" che possono fornire risposte personalizzate, effettuare coniugazioni verbali e una serie di altre funzioni personalizzate.

In questo capitolo, verranno trattati i seguenti argomenti:

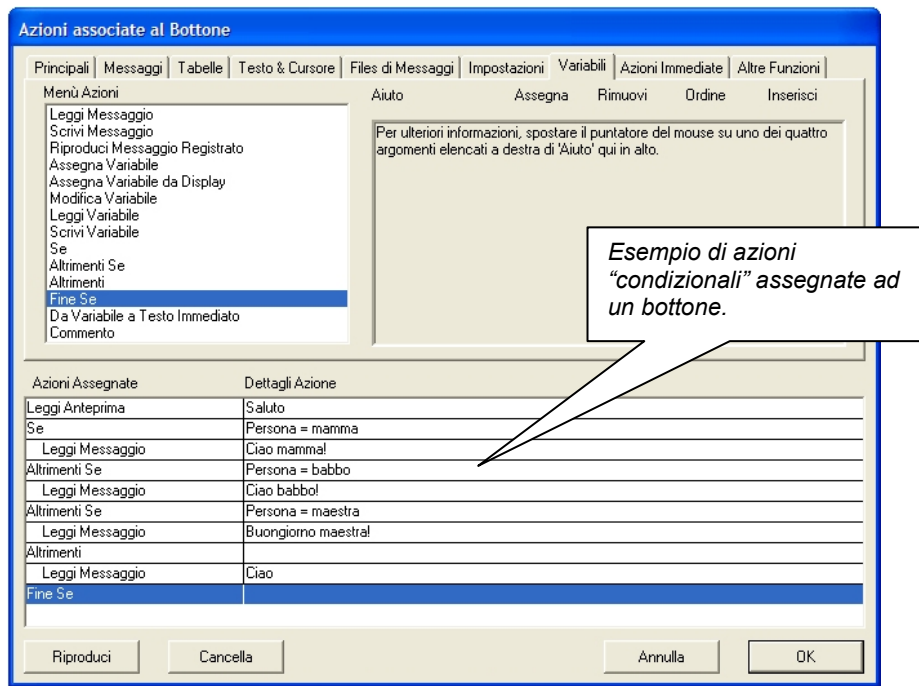
- Azioni **Variabili** dei bottoni;
- Assegnazione di Variabili e Valori;
- Verifica delle variabili e assegnazione delle risposte.

*Questi bottoni assegnano il nome dell'animale corrispondente ad una variabile chiamata **"Animali".***

Questi bottoni consentono di verificare quale animale è stato selezionato e risponderanno all'azione solo se la caratteristica corrisponde all'animale.

Animali
lucertola
scimmia
pesce
coniglio
Cosa fa?
striscia
si arrampica
salta
nuota
Dove?
prati
laghi
rocce
alberi
Torna
Il pesce nuota nei laghi
Inizio

La Categoria Variabili

La categoria delle azioni **Variabili** include azioni che consentono ai vostri bottoni di rispondere in modo "subordinato a determinate condizioni". Qui sotto è riportato un elenco delle azioni **Variabili** che si possono assegnare ai bottoni.

- **Assegna Variabile**: attribuisce un valore variabile ad un bottone (ad esempio: persona = "Mamma").
- **Assegna Variabile da Display**: attribuisce il contenuto del Display Messaggio ad una variabile.
- **Modifica Variabile**: modifica una variabile numerica di un valore oppure modifica una stringa (o una parola) aggiungendo altri caratteri.
- **Leggi Variabile**: ripete in voce il valore della variabile.
- **Scrivi Variabile**: invia il valore di una variabile al Display Messaggio.
- **Se**: effettua una verifica condizionale su una variabile, per controllare un valore specifico (ad esempio: persona = "mamma?"). Le azioni assegnate dopo l'azione **Se**, saranno effettuate soltanto se la condizione è corretta.
- **Altrimenti Se**: utilizzato insieme all'azione **Se**. Quest'azione viene usata per controllare una variabile per valori alternativi (ad esempio: Se Persona NON = "mamma", allora Persona = "babbo"). Le azioni assegnate dopo l'azione **Altrimenti Se**, saranno effettuate soltanto se la condizione è corretta.
- **Altrimenti**: viene utilizzata per fornire un'azione predefinita se tutte le verifiche condizionali sono false (ad esempio: Persona NON = "mamma" o "babbo"). Le azioni attribuite dopo l'azione **Altrimenti** saranno effettuate.
- **Fine Se**: utilizzata per concludere una serie di azioni che vengono effettuate dopo le azioni **Se**, **Altrimenti Se** o **Altrimenti**.
- **Da Variabile a Testo Immediato**: salva il valore della variabile su un bottone di Testo Immediato.

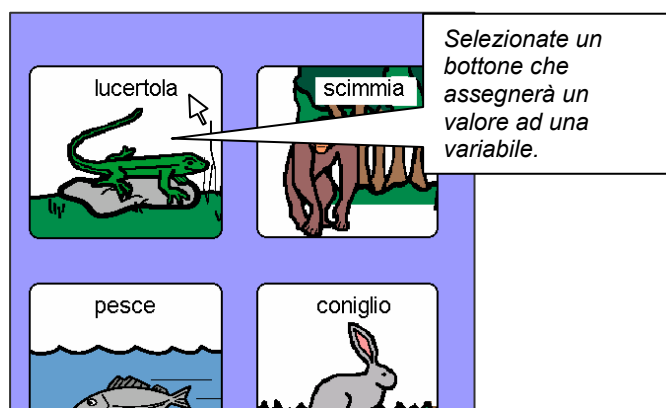
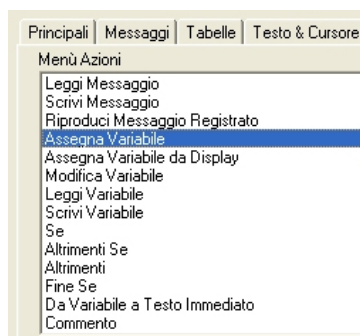
Come Assegnare Variabili e Valori

Il primo passo per realizzare una tabella con bottoni che rispondono in modo subordinato a determinate condizioni consiste nel disporre di uno o più bottoni che assegnano un valore ad una variabile. Una volta che un bottone attribuisce un valore ad una determinata variabile (cioè l'utente seleziona quel bottone), gli altri bottoni possono verificare quella variabile per un valore specifico ed effettuare le azioni di conseguenza.

1

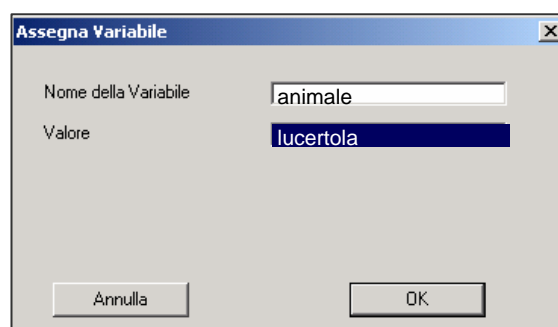
Fate doppio click su un bottone che verrà utilizzato per impostare il valore di una variabile.

Nel nostro esempio, il nome dell'animale visualizzato sul bottone (lucertola) viene assegnato ad una variabile (animale).

2

Assegnate al bottone l'azione **Assegna Variabile** (categoria **Variabili**).

3

Inserite un nome e un valore per quella variabile.

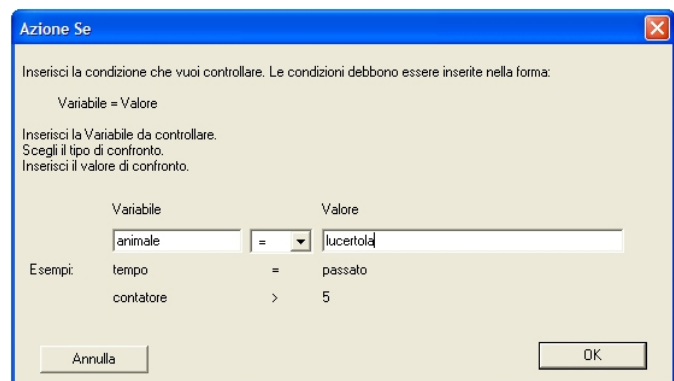
Nel nostro esempio, scrivete "lucertola" come Valore da assegnare alla Variabile quando il bottone verrà selezionato.

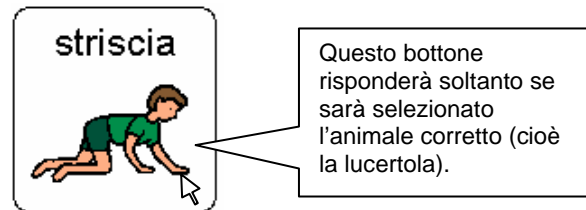
Quando avete finito, fate click su **OK**.

Come Verificare le Variabili e Assegnare le Risposte

Una volta creato almeno un bottone che assegni un valore ad una determinata variabile, l'azione **Se** può essere utilizzata per verificare il valore della variabile ed effettuare, di conseguenza, un'azione o una serie di azioni. Anche le azioni **Altrimenti Se** o **Altrimenti** possono essere usate per verificare una variabile per valori aggiuntivi e per impostare azioni predefinite nel caso in cui tutte le verifiche della variabile **Se** risultano false.

1

L'azione "Se"

Fate doppio click su un bottone che verificherà una variabile ed eseguirà, di conseguenza, un'azione.

Nel nostro esempio, la variabile "animale" sarà verificata per determinare se l'azione "Scrivi Messaggio" può essere eseguita.

2

Inserite il nome della variabile e il valore da verificare. Quando avete finito, fate click su **OK**.

Nel nostro esempio, la variabile "animale" viene verificata per il valore "lucertola".

Nota: Il confronto variabile/valore non si limita all'opzione "=". Nel menù a tendina sono disponibili altre opzioni di confronto come, ad esempio, "non =".

3

Assegnate l'azione o le azioni che verranno eseguite quando la verifica della variabile **Se** risulta corretta.

Nota: Le azioni che si trovano dopo un'azione **Se**, appariranno con un rientro per aiutarvi ad organizzare visivamente le azioni.

4

L’azione “Altrimenti”

L’azione **Altrimenti** viene usata per fornire una risposta predefinita quando tutte le condizioni delle azioni **Se** e **Altrimenti Se** risultano false.

Assegnate l’azione **Altrimenti** (categoria **Variabili**) al bottone, quindi assegnate l’azione o le azioni predefinita/e da effettuare.

Nota: L’azione **Altrimenti** deve seguire un’azione **Se** e non può essere utilizzata da sola.

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Se	Animale = lucertola
Scrivi Messaggio	striscia
Altrimenti	

*L’azione **Altrimenti** fornisce una risposta predefinita quando la condizione **Se** è errata.*

5

L’azione “Altrimenti Se”

Usate l’azione **Altrimenti Se** per verificare una variabile per altri valori possibili.

Fate click sull’ultima azione da eseguire nella serie delle azioni condizionali **Se** e poi assegnate al bottone l’azione **Altrimenti Se** (categoria **Variabili**).

Inserite il nome della variabile da verificare e il prossimo valore da verificare. Quando avete finito, fate click su **OK**.

Nota: L’azione **Altrimenti Se** deve seguire un’azione **Se** e non può essere utilizzata da sola.

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Se	Animale = coniglio
Scrivi Messaggio	nei prati
Altrimenti Se	Animale = lucertola
Altrimenti	
Scrivi Messaggio	prova ancora

*Usate l’azione **Altrimenti Se** per verificare altri valori possibili.*

6

Assegnate l’azione o le azioni da eseguire se la verifica dell’azione **Altrimenti Se** risulta corretta.

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Se	Animale = coniglio
Scrivi Messaggio	nei prati
Altrimenti Se	Animale = lucertola
Scrivi Messaggio	nei prati
Altrimenti	
Scrivi Messaggio	prova ancora

Questa azione verrà eseguita se “Animale = lucertola”.

7

Serie di Azioni "Se" e "Fine Se"

L'azione **Fine Se** viene utilizzata per far sapere al programma che non ci sono più azioni associate alla condizione **Se**, né azioni **Altrimenti Se** e **Altrimenti** ad essa associate. Queste azioni, nel loro insieme, costituiscono una "serie di azioni **Se**".

Assegnate l'azione **Fine Se** (categoria **Variabili**) dopo l'ultima azione nella serie completa di **Se**.

Tutte le azioni che non fanno parte di una serie di **Se** saranno sempre eseguite quando viene selezionato il bottone.

Nota: Se prima di chiudere la finestra di dialogo **Azioni associate al Bottone**, non assegnate un'azione **Fine Se**, il programma cercherà di aggiungerla.

*Usate un'azione **Fine Se** per terminare una serie di azioni **Se**.*

Azioni Assegnate	Dettagli Azione
Se	Persona = mamma
Scrivi Messaggio	Ciao mamma
Scrivi Messaggio	Come stai?
Fine Se	
Leggi Messaggio	

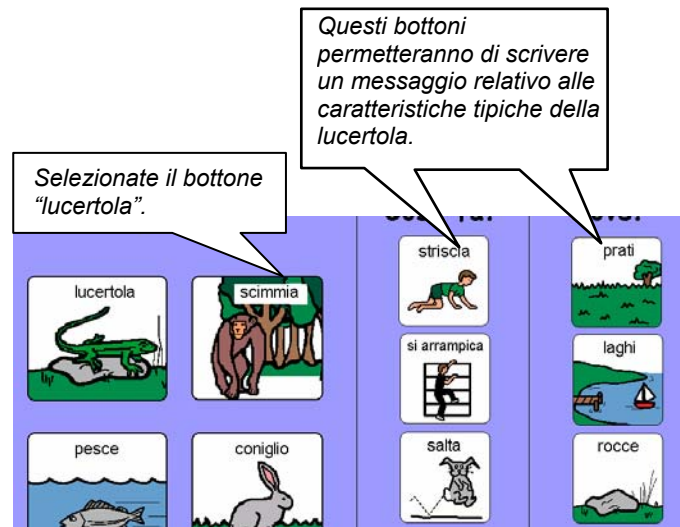
*Tutte le azioni che precedono o seguono una serie **Se**, verranno sempre effettuate.*

8

Le Variabili nelle Azioni

Quando vi trovate in **Modalità Utente**, selezionando uno dei bottoni relativi agli animali (ad esempio: lucertola) il valore "lucertola" verrà assegnato alla variabile "animale". Questo valore resterà tale finché non viene selezionato un altro animale oppure finché non uscite dalla **Modalità Utente**.

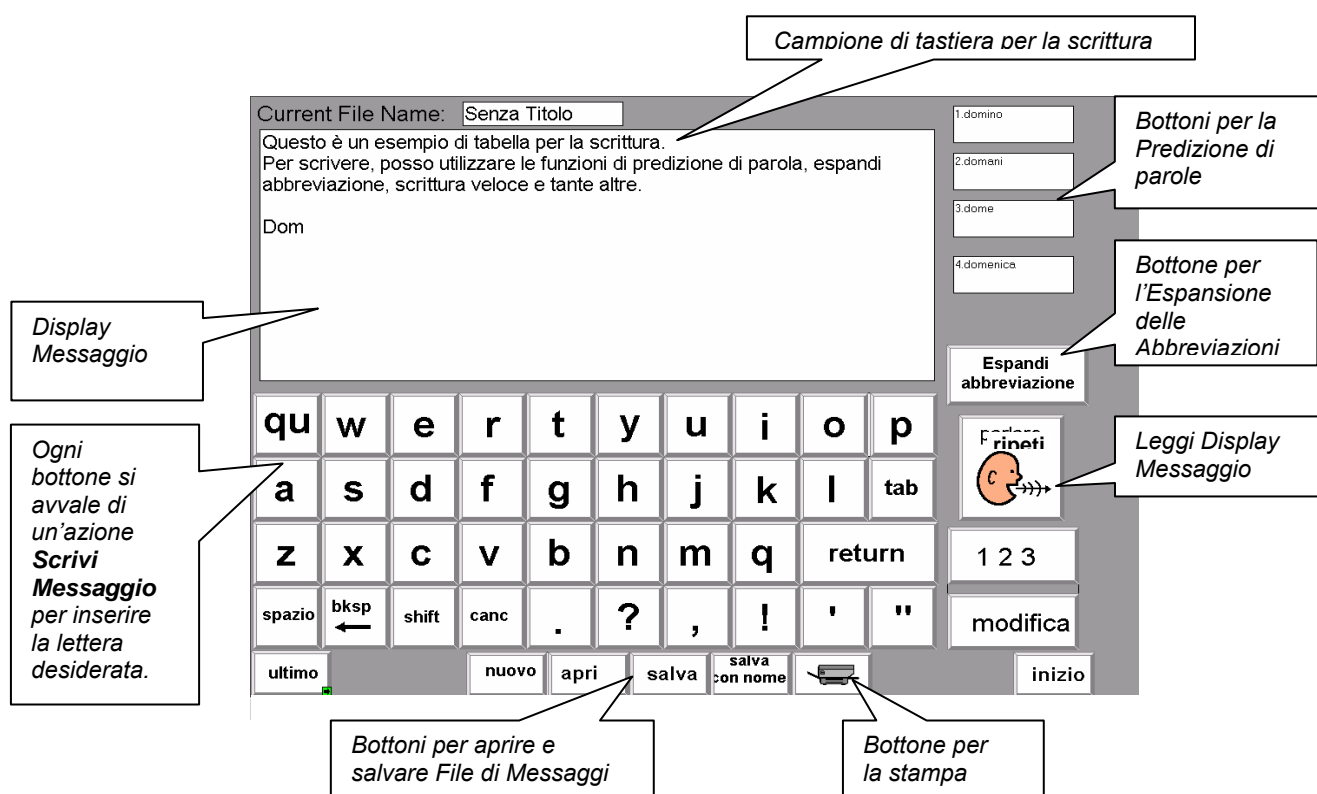
Quando viene selezionato uno dei bottoni, verrà scritto uno dei messaggi relativi a tale animale.

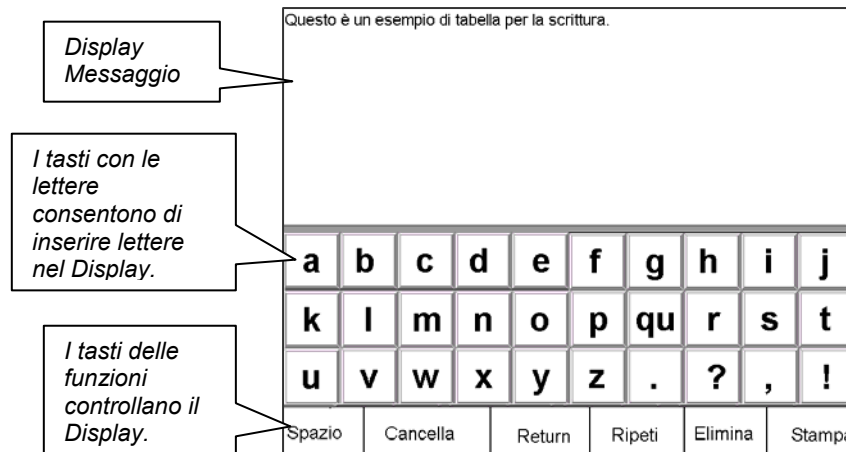
Se un bottone non ha una serie di **Se** per verificare la variabile "animale" per il valore "lucertola", si avrà allora il messaggio predefinito che segue l'azione **Altrimenti**.

Capitolo 21
Come Creare Tabelle per la Scrittura

Descrizione del Capitolo

Il programma include una vasta gamma di caratteristiche e di azioni di bottoni che consentono di utilizzarlo come ausilio per la scrittura oppure come processore verbale parlante. Potete servirvi delle tabelle di scrittura incluse nel programma oppure potete crearne di personalizzate. Funzioni quali la predizione di parola, l'espansione di abbreviazioni e la scrittura veloce, possono essere usate per migliorare la velocità e la qualità della scrittura di un utente. È inoltre possibile aggiungere facilmente la funzione per salvare e aprire diversi file di messaggi. I file di messaggi possono includere testo e/o simboli.

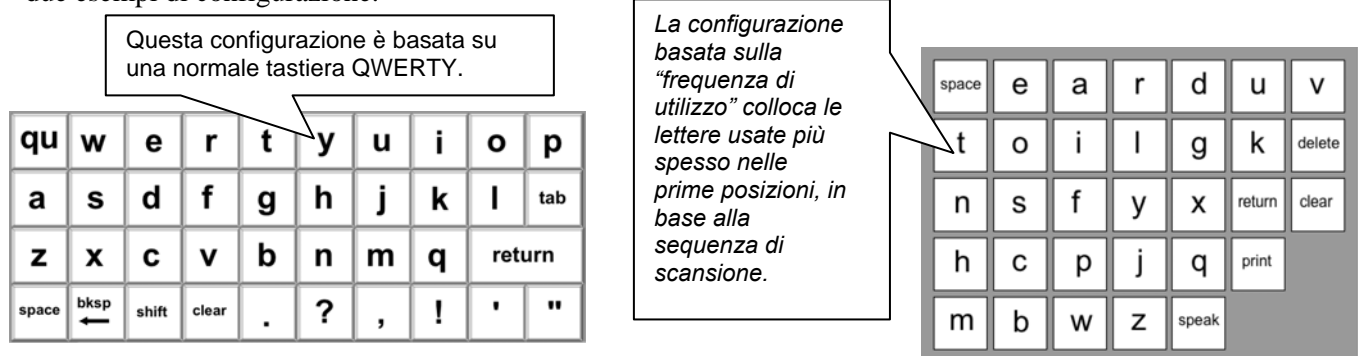
In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Considerazioni sulla configurazione della tastiera per la scrittura;
- Come inserire bottoni per la Predizione di Parola;
- Come accedere ai tasti di Predizione di Parola;
- Espansione di Abbreviazione;
- Come inserire bottoni per la modifica del testo e il controllo del puntatore;
- Miglioramento dell'accesso con gli Strumenti di Scansione;
- Predizione di Parola;
- Modifica delle impostazioni di Predizione di Parola;
- Modifica del Dizionario di Predizione;
- Scrittura Veloce;
- Bottoni per il controllo dei File di Messaggi;
- Alcune considerazioni per l'Accesso alla Scansione.

Alcune Considerazioni sulla Configurazione della Tastiera per la Scrittura

Un grande vantaggio che deriva dall'uso del programma come processore di videoscrittura parlante o come ausilio per la scrittura, consiste nel fatto che potete creare una tabella che includa i bottoni e le caratteristiche di cui ha esattamente bisogno un utente. Le esigenze fisiche e cognitive di ogni utente sono, infatti, determinanti per la creazione di una tastiera. Tutte le tastiere per la scrittura hanno in comune gli stessi elementi fondamentali: un Display Messaggio, le lettere, i tasti delle funzioni e le funzioni di controllo del Display Messaggio.

Il Display Messaggio

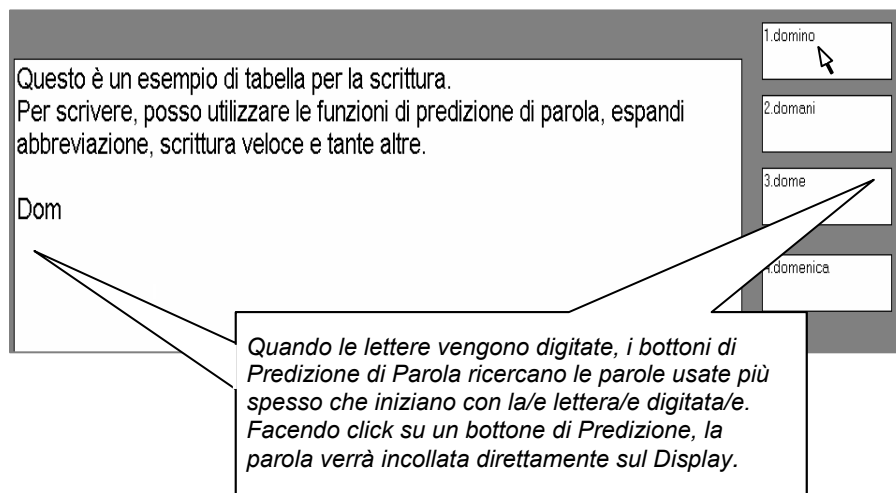
Il testo inserito nel Display Messaggio può essere di qualsiasi dimensione e colore, secondo le necessità e le preferenze dell'utente. Il display può essere configurato per leggere le lettere che vengono digitate oppure per evidenziare le parole mentre vengono rilette. Per ulteriori dettagli a questo proposito, vedete il *Capitolo 13*.

La Disposizione dei Tasti

Esiste una vasta gamma di configurazioni per le lettere della vostra tastiera per la scrittura. La disposizione che sceglierete sarà determinata, soprattutto, dalla Modalità di Accesso di cui si avvale l'utente. Di solito le lettere vengono sistemate in modo da agevolare l'individuazione della lettera desiderata oppure per accelerare la velocità di accesso. Qui sopra è raffigurata una configurazione di tipo alfabetico, mentre qui sotto trovate altri due esempi di configurazione.

I Bottoni di Controllo del Display

In genere, avrete la necessità di fornire all'utente dei bottoni di controllo delle funzioni più comuni, come il tasto **Shift**, la barra spaziatrice, i tasti Ritorno, Cancella, Leggi, e Stampa. Di solito queste funzioni, ad eccezione della barra spaziatrice, si collocano alla fine della sequenza di scansione, in quanto utilizzate raramente.

La Predizione di Parola

Per numerosi utenti, la funzione di Predizione di Parola inclusa in *Speaking Dynamically Pro* può essere molto utile nell'assisterli nel processo di scrittura. Con la Predizione di Parola si ricercano e si visualizzano le parole usate più spesso che iniziano con la lettera o le lettere che l'utente sta digitando. L'utente può, quindi, selezionare la parola desiderata quando appare nell'elenco delle Predizioni. Questa funzione consente un notevole risparmio di tempo e di sforzi, evitando all'utente di dover digitare tutte le lettere di ogni parola.

I bottoni di Predizione di Parola del programma possono essere disposti e configurati per soddisfare nel migliore dei modi le esigenze visive, cognitive e di accesso dell'utente. La funzione di Predizione di Parola può essere personalizzata per:

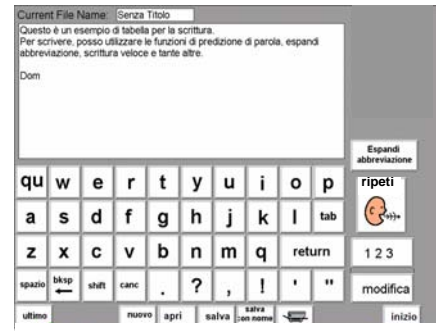
- l'apprendimento e, quindi, la predizione di nuove parole digitate dall'utente;
- la predizione manuale di frasi inserite nel Dizionario;
- la creazione di predizioni acustiche per aiutare gli utenti non ancora in grado di leggere e scrivere oppure con difficoltà visive;
- l'accesso attraverso la selezione su schermo oppure tramite la tastiera standard;
- effettuare predizioni alfabetiche oppure basate sulla frequenza di utilizzo delle parole;
- l'utilizzo di dizionari alternativi con lessico specifico per attività basate sul linguaggio.

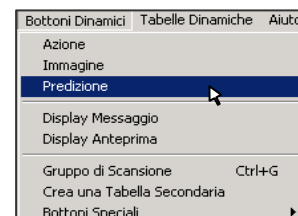
Si parlerà in modo più dettagliato di queste opzioni nelle sezioni successive di questo capitolo.

Come Inserire i Bottoni per la Predizione di Parola

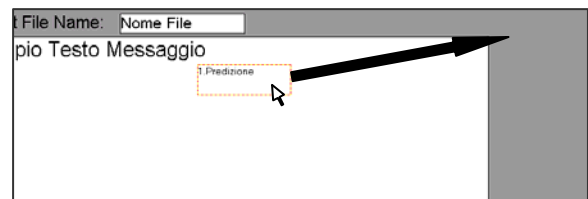
Avete la possibilità d'inserire fino a cento bottoni per la Predizione di Parola su una tabella. Ricordate, però, che ad un bottone per la Predizione si può aggiungere soltanto l'azione **Ripeti** (categoria **Altre Funzioni**) e le azioni incluse nella categoria **Tabelle**.

1

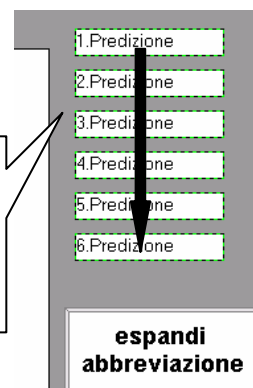
In questa tabella per la scrittura, è stato lasciato uno spazio nella parte superiore sinistra per aggiungere i bottoni di Predizione.

2

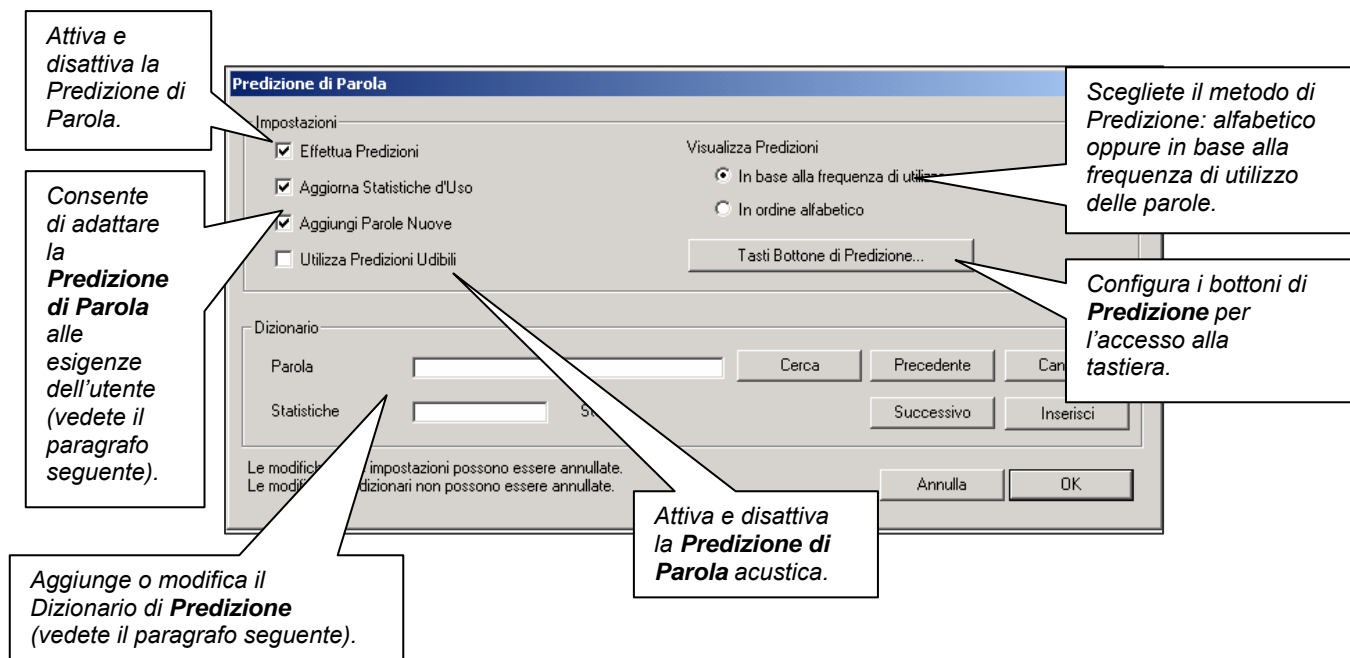
Selezionate **Bottoni Dinamici** > **Predizione**.

3

Trascinate il primo bottone nell'angolo superiore destro della tabella. Allargate il bottone e aumentate le dimensioni del carattere.

Suggerimento: Assegnate le azioni **Leggi Giorno/Data/Ora/Predizione** (categoria **Azioni Immediate**) al bottone di Predizione per fare in modo che, quando viene selezionato, ripeta la parola prevista.

4

Usate lo **Strumento Moltiplicatore di Bottoni**, per realizzare altri bottoni di Predizione di Parola.

Salvate la tabella e, quindi, impostate il programma in **Modalità Utente**. Mentre digitate le parole, i bottoni di **Predizione** inizieranno a ricercare e visualizzare le parole previste. Fate click sul bottone di **Predizione** che contiene la parola desiderata per inserirla nel **Display Messaggio**. Quando avete finito, tornate in **Modalità Progettazione**.

Come Modificare le Impostazioni di Predizione

In base al livello delle capacità dell'utente, potrebbe essere necessario impostare adeguatamente alcune opzioni della funzione di Predizione di Parola. Ciò è possibile selezionando **Tabelle Dinamiche** > **Predizione**.

Impostazioni

Aggiorna Statistiche d'Uso: quando questa opzione è attivata, le statistiche di utilizzo delle parole nel dizionario di predizione verranno aggiornate ogni volta che una parola viene usata. Le parole utilizzate più spesso verranno visualizzate come predizioni in modo più rapido.

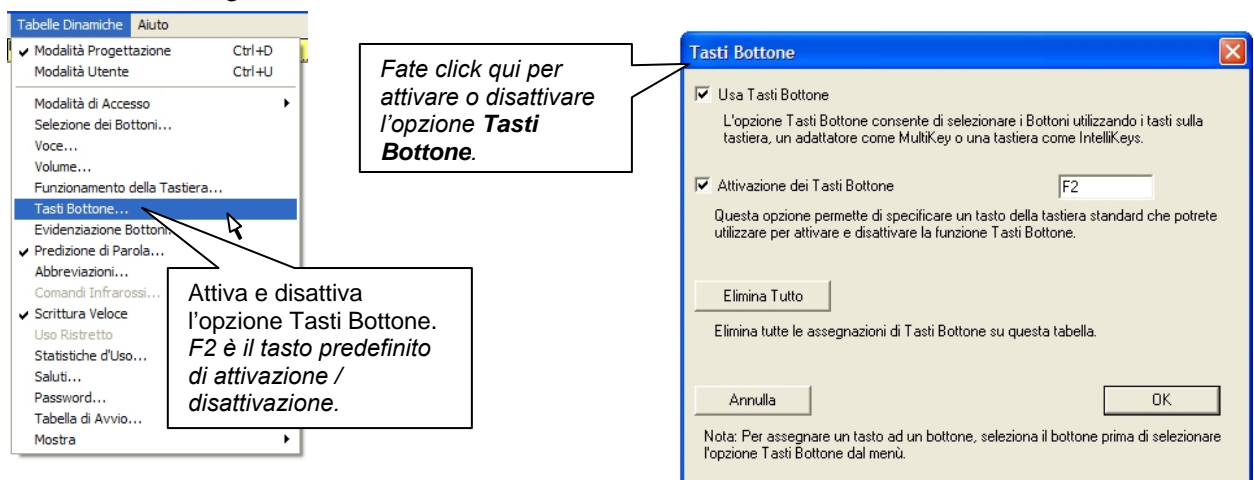
Aggiungi Parole Nuove: quando questa opzione è attivata, le nuove parole verranno inserite nel Dizionario di Predizione mentre vengono digitate nel **Display Messaggio**. Se l'utente non è molto abile nell'ortografia, vi suggeriamo di disattivare questa opzione per evitare che il programma memorizzi nel Dizionario parole sbagliate.

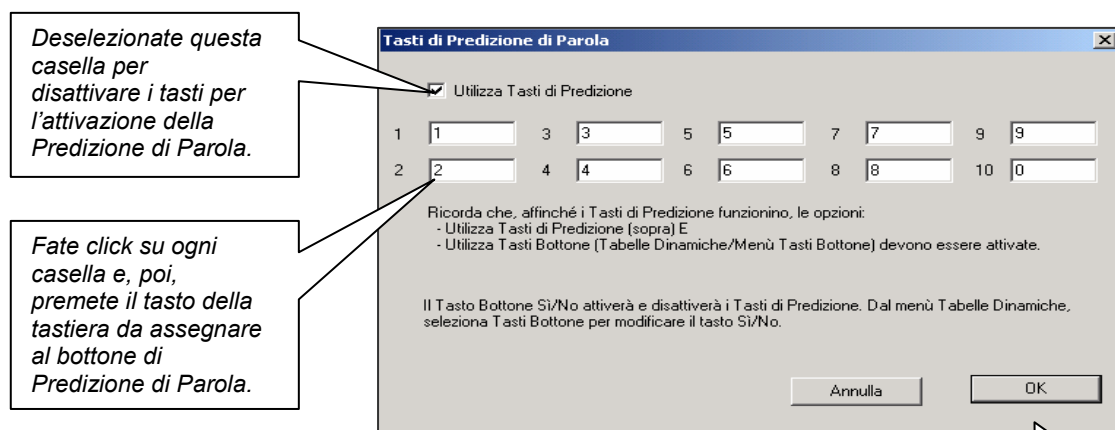
Utilizza Predizioni Udibili: quando questa opzione è attivata, i bottoni di Predizione ripeteranno in voce le parole previste mentre vengono evidenziate o sottoposte a scansione.

Come Accedere ai Tasti di Predizione di Parola

È possibile accedere ai bottoni di **Predizione** direttamente (cioè effettuando delle selezioni sullo schermo) oppure premendo il tasto numerico corrispondente sulla tastiera. Secondo l'impostazione predefinita, i numeri da 0 a 9 sono assegnati in modo tale da attivare i dieci bottoni di predizione stabiliti. In genere questo metodo funziona correttamente, ma se l'utente incontra delle difficoltà, potete assegnare di nuovo i tasti di attivazione per i bottoni di Predizione oppure deselezionare l'opzione **Tasti Bottone**, che disattiverà la selezione della tastiera.

Attivazione/Disattivazione dei Tasti Bottone

L'opzione **Tasti Bottone** di *SDP* consente d'impostare e attivare qualsiasi bottone su una tabella per mezzo di un tasto della tastiera. Ad esempio, potete servirvi dei tasti numerici da 0 a 9 per attivare i bottoni di Predizione. Potete impostare un tasto Sì/No che attivi o disattivi l'uso dei **Tasti Bottone**. In questo modo, la tastiera verrà svincolata da qualsiasi impostazione dei Tasti Bottone che potrebbe impedirne l'utilizzo per la scrittura (attivando cioè la digitazione di numeri, anziché l'accesso ai bottoni di Predizione).

Come Impostare di Nuovo i Tasti per l'attivazione della Predizione di Parola

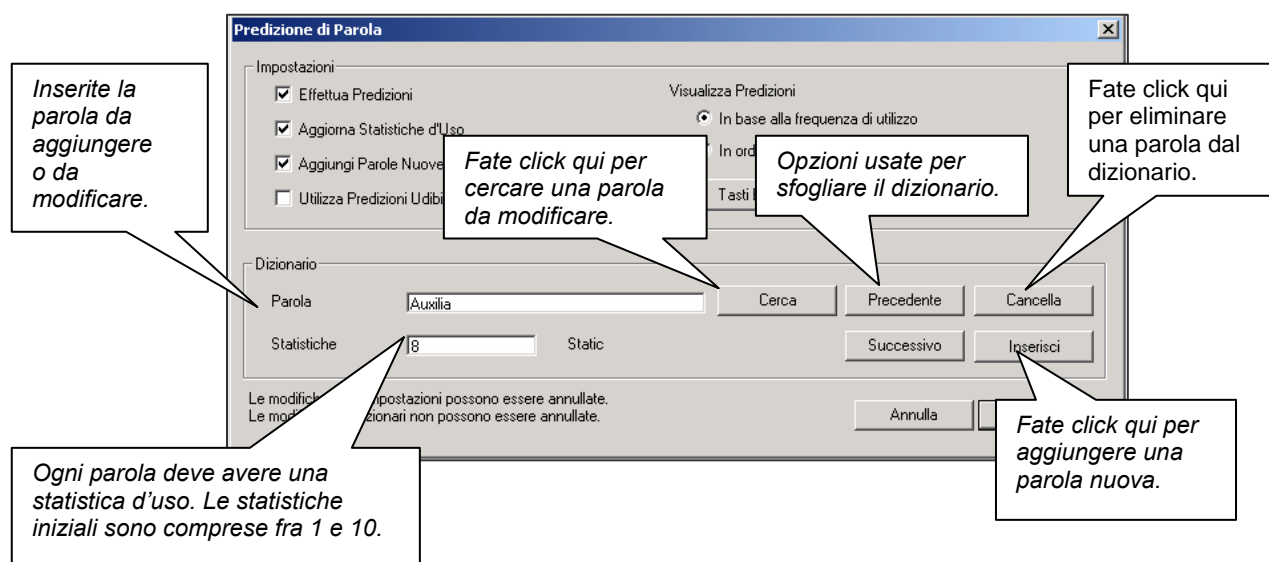
Le impostazioni della tastiera possono essere modificate per i bottoni di Predizione. Selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Predizione di Parola**. Fate click su **Tasti di Predizione di Parola**. Nella finestra che appare, fate click sulle caselle di testo corrispondenti per impostare di nuovo l'attivazione della Predizione.

Nota: L'opzione **Tasti Bottone** deve essere attivata per consentire la selezione con la tastiera dei bottoni **Predizione**.

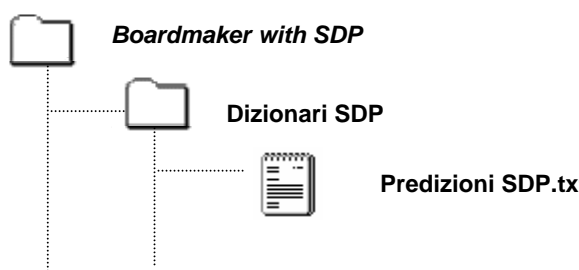
Come Modificare il Dizionario di Predizione

Avete la possibilità di modificare il contenuto del Dizionario di Predizione di Parola utilizzando *SDP* oppure un programma di videoscrittura. Vi suggeriamo di effettuare le modifiche al Dizionario dall'interno di *SDP* per evitare di memorizzare errori che potrebbero causarvi dei problemi. La modifica del Dizionario di Predizione vi permetterà di:

- caricare il Dizionario esistente o uno nuovo, con un lessico specifico;
- inserire le frasi comunemente usate che vorreste venissero "previste";
- aggiungere le parole necessarie al Dizionario (nomi di persona, altri nomi propri, nomi di luoghi, ecc.);
- eliminare parole scritte in modo errato quando l'opzione di apprendimento è attivata;
- aggiungere parole scritte a lettere maiuscole. *SDP* non memorizza però l'uso di lettere maiuscole per parole salvate automaticamente nel Dizionario.

Come Modificare il Dizionario con SDP

Per modificare il Dizionario di Predizione, selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Predizione**.

--- **OPPURE** ---

Se avete molte parole da aggiungere al Dizionario e non vi interessano le Statistiche d'Uso, è sufficiente attivare l'opzione **Aggiungi Parole Nuove** e scrivere le parole da aggiungere nel **Display Messaggio**.

Scrivendo più volte la stessa parola, la sua Statistica d'Uso aumenterà.

Come Modificare il Dizionario con un Programma di Videoscrittura

Se avete intenzione di apportare numerose modifiche al Dizionario di Predizione, questa operazione sarà più rapida utilizzando un programma di videoscrittura. Per fare questo, aprite il file **Predizioni SDP.txt** e digitate le nuove parole nel formato mostrato qui sotto.

Come Usare un Dizionario di Predizione Diverso

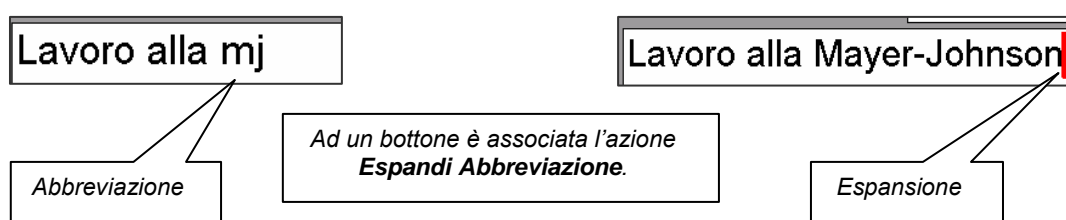
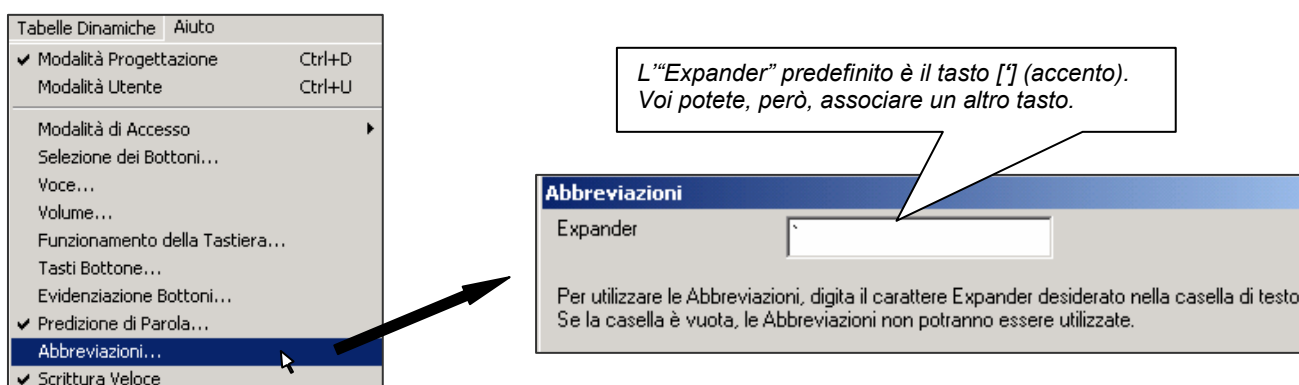
Se dovete lavorare con più Dizionari di Predizione, potete servirvi di un dizionario diverso, scambiando i nomi dei dizionari. *SDP* utilizzerà il Dizionario chiamato **Predizioni SDP.txt**. Voi dovete assegnare un nuovo nome al Dizionario originale e chiamare il nuovo Dizionario **Predizioni SDP.txt**.

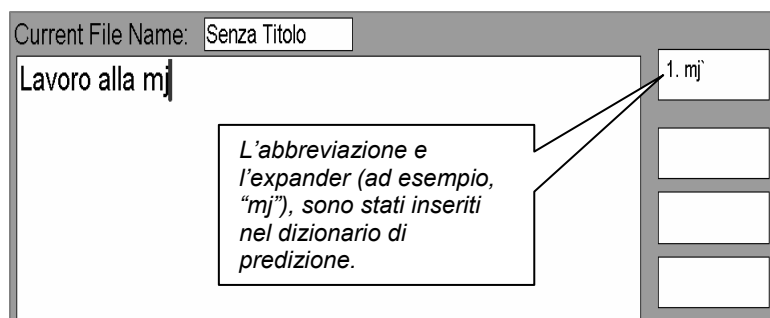
Se volete lavorare con un nuovo Dizionario di Predizione vuoto, eliminate il file **Predizioni SDP.txt**. *SDP* creerà così automaticamente un nuovo Dizionario vuoto. Il modo più semplice per aggiungere rapidamente un lessico specifico al nuovo Dizionario consiste nell'attivare l'opzione **Aggiungi Parole Nuove** e digitare il nuovo lessico nel **Display Messaggio**.

Espansione di Abbreviazione

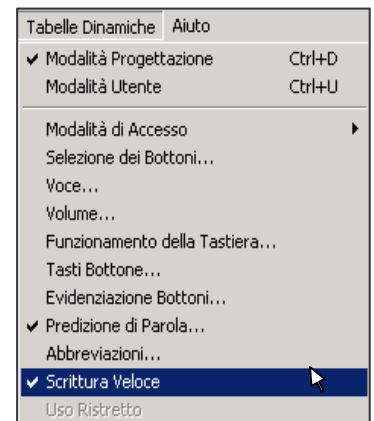
L'espansione di abbreviazione permette all'utente di inserire rapidamente una frase o una stringa di testo nel **Display Messaggio** digitando semplicemente poche lettere. Le abbreviazioni sono utili per nomi e cognomi, indirizzi o altri testi o frasi che si utilizzano spesso.

Quando un'abbreviazione viene inserita nel **Display Messaggio**, l'utente dovrà premere un tasto o un bottone per espanderla e, quindi, completarla. Per espandere le abbreviazioni, potete decidere se usare un bottone associato all'azione **Espandi Abbreviazione** (categoria **Messaggi**), un tasto di tastiera oppure un bottone di **Predizione**.

Bottone di Espansione (per utenti di sistemi di scansione)

Tasti di Tastiera (per utenti di tastiera)

Bottone di Predizione (per utenti di sistemi di scansione)

È possibile utilizzare i bottoni di Predizione di Parola per espandere le abbreviazioni. Ogni abbreviazione dovrà essere inserita nel Dizionario di Predizione, seguita dal carattere "expander" di abbreviazione (ad esempio: digitate "mj" per l'abbreviazione "Mayer-Johnson". Il tasto/carattere "Expander" è assegnato come mostrato sopra).

La Scrittura Veloce

L'opzione **Scrittura Veloce** è una raccolta di azioni di scrittura effettuate automaticamente dal programma al posto dell'utente. La Scrittura Veloce comprende le seguenti funzioni:

- La prima parola digitata nel **Display Messaggio** o dopo un segno di punteggiatura verrà scritta con l'iniziale maiuscola;
- Dopo una virgola verrà inserito automaticamente uno spazio;
- Dopo un punto, un punto interrogativo o esclamativo, verranno inseriti automaticamente due spazi;
- L'utente non deve tener premuto il tasto **Shift** per digitare un punto interrogativo (quando l'opzione **Scrittura Veloce** è attiva, tenendo premuto il tasto **Shift**, apparirà, invece, "/").

Quando tenete delle lezioni di matematica o di ortografia, potreste avere l'esigenza di disattivare la **Scrittura Veloce**, in quanto l'inserimento automatico di lettere maiuscole o di spazi potrebbe causare dei problemi. Quindi, potete creare un bottone e assegnargli l'azione **Scrittura Veloce Sì/No** (categoria **Impostazioni**) che attiverà e disattiverà l'opzione di Scrittura Veloce.

Come Aggiungere Bottoni di Modifica del Testo e di Controllo del Puntatore

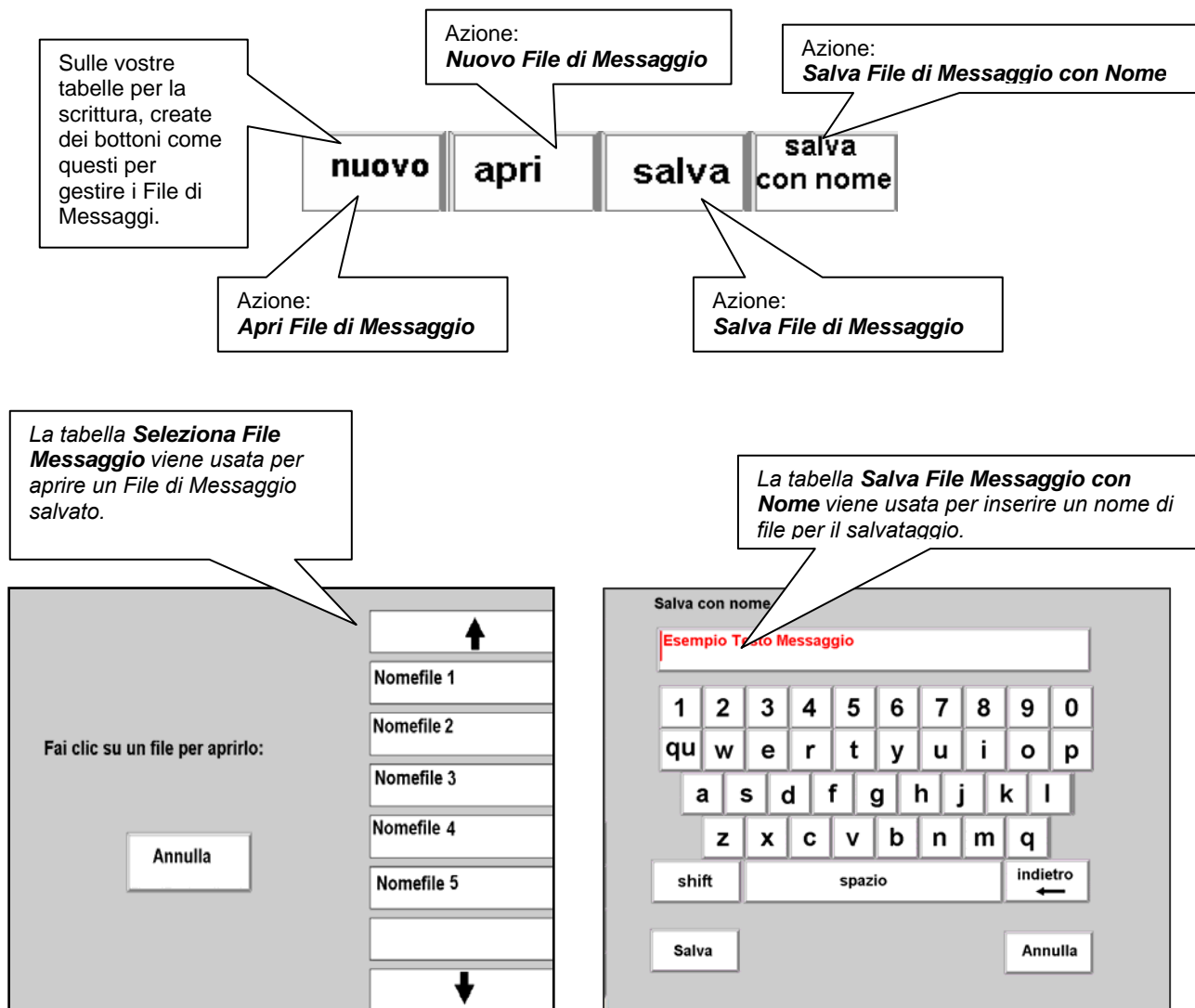
Le categorie **Testo & Cursore** e **Messaggi** includono più di 40 diverse azioni di bottoni che possono essere usate per realizzare dei bottoni che consentiranno all'utente di selezionare e modificare il testo inserito in un **Display Messaggio**. Con questi bottoni di modifica gli utenti di Modalità di Accesso alternative possono:

Esempio di Tabella Secondaria che contiene bottoni di modifica.

- Scorrere il contenuto del **Display Messaggio**;
- Spostare il puntatore in qualsiasi direzione all'interno del **Display Messaggio**;
- Selezionare lettere, parole, frasi o paragrafi;
- Tagliare, copiare e incollare testo.

Sarebbe una buona idea collocare qualsiasi bottone di modifica da voi creato su una Tabella Secondaria per evitare di riempire eccessivamente la vostra tabella di scrittura. Le azioni dei bottoni su una Tabella Secondaria possono influire sul **Display Messaggio** della tabella (di scrittura) generale dell'argomento.

Bottoni di Controllo dei File di Messaggi

Il contenuto di un **Display Messaggio** può essere salvato in un File di Messaggi. Le azioni dei bottoni nella categoria **Files di Messaggi** vi consente di creare dei bottoni per l'apertura e il salvataggio di file di messaggi. Esistono due tabelle specifiche, **Seleziona File di Messaggio** e **Salva File di Messaggio con Nome**, che vengono usate per selezionare un file da aprire o per inserire un nome per il file da salvare. Tutti i file di messaggi vengono salvati nella cartella **File di Messaggi SDP** all'interno della cartella del programma.

Azioni principali dei File di Messaggi

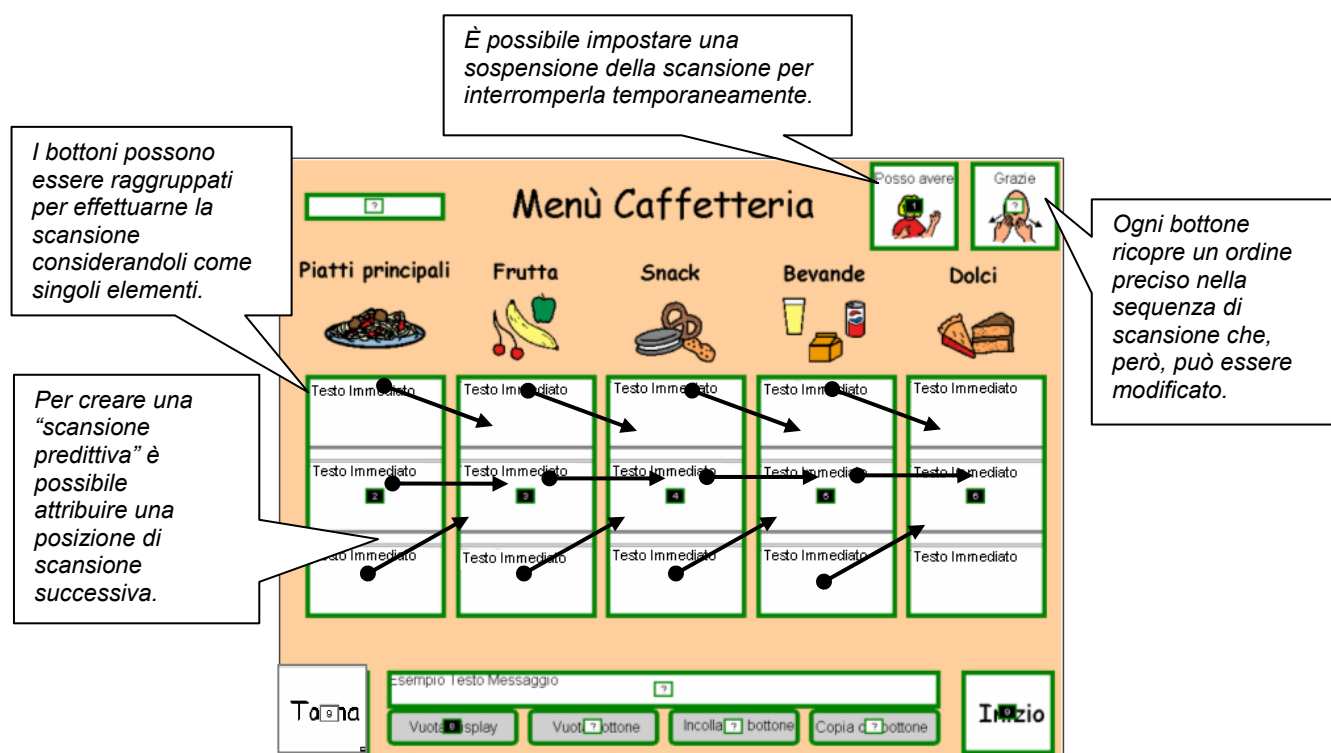
- **Nuovo File di Messaggio**: crea un file di messaggio vuoto e senza titolo.
- **Apri File di Messaggio**: apre la tabella **Seleziona File di Messaggio** in modo che l'utente possa selezionare un file salvato per aprirlo. Il contenuto del file selezionato sostituirà il contenuto corrente del **Display Messaggio**.
- **Salva File di Messaggio con Nome**: apre la tabella **Salva File di Messaggio con Nome** in modo che l'utente possa inserire un nome per il File di Messaggio da salvare.
- **Salva File di Messaggio**: salva il contenuto del **Display Messaggio** nel file di messaggio corrente. Se il file corrente è senza titolo, l'azione sarà identica a **Salva File di Messaggio con Nome**.

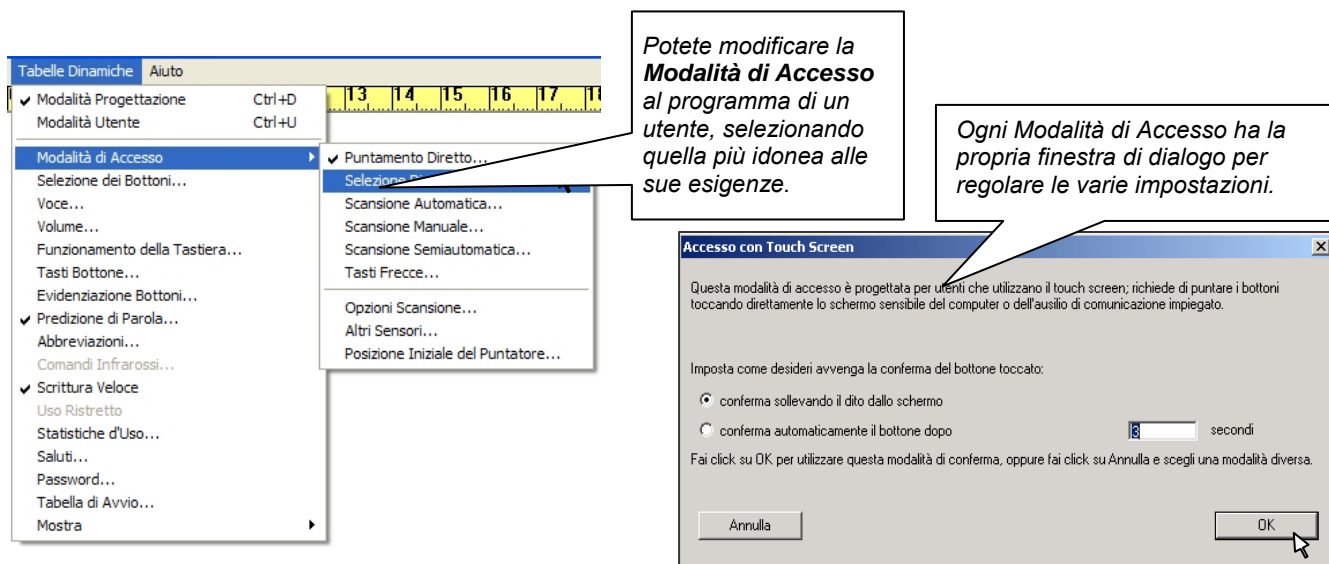
Capitolo 22
Modalità di Accesso e Scansione Personalizzata

Descrizione del Capitolo

Si può accedere al programma attraverso diverse modalità: mouse, Touch Screen, sensori esterni per la scansione multipli o singoli, e così via. Il programma fornisce, inoltre, una vasta gamma d'impostazioni e strumenti speciali appositamente studiati e realizzati per consentirvi di personalizzare il modo in cui effettuare la scansione delle vostre tabelle, allo scopo di soddisfare al meglio le diverse esigenze dei vari utenti.

In questo capitolo verranno trattati i seguenti argomenti:

- Selezione della Modalità di Accesso;
- Modifica del funzionamento della tastiera;
- Sequenza di Scansione predefinita;
- Visualizzazione degli Strumenti di Scansione;
- Uso dello **Strumento Scansione Successiva**;
- Opzioni di Selezione dei Bottoni;
- Configurazione dei sensori esterni;
- Creazione di Gruppi di Scansione;
- Uso dello **Strumento Sequenza**;
- Uso dello **Strumento Sospendi Scansione**.

Come Selezionare una Modalità di Accesso

All'interno del programma, un utente può controllare le proprie tabelle per la comunicazione utilizzando qualsiasi Modalità di Accesso alternativa. Potete, infatti, impostare la Modalità di Accesso selezionandola da un apposito menù. Ciascuna Modalità di Accesso può essere personalizzata in base alle esigenze specifiche di ogni singolo utente attraverso un'apposita finestra di dialogo. Qui sotto è riportata una breve descrizione delle varie Modalità di Accesso incluse nel software. Per ulteriori dettagli sulla progettazione di tabelle per utenti che si avvalgono di Modalità di Accesso alternative, consultate il *Capitolo 23* di questo manuale.

Modalità di Accesso

Puntamento Diretto: usato per utenti che effettuano selezioni dirette con mouse, trackball, joystick, Touch Screen o sistemi di puntamento con la testa.

Selezione Diretta con tocco: usato con utenti di Touch Screen, fornisce opzioni di tocco, rilascio e tempo di selezione con click automatico.

Scansione Automatica: fornisce un accesso con scansione di base per utenti di singoli sensori esterni. Le impostazioni consentono di regolare la velocità di scansione e l'utilizzo di un sensore o di un tasto di tastiera.

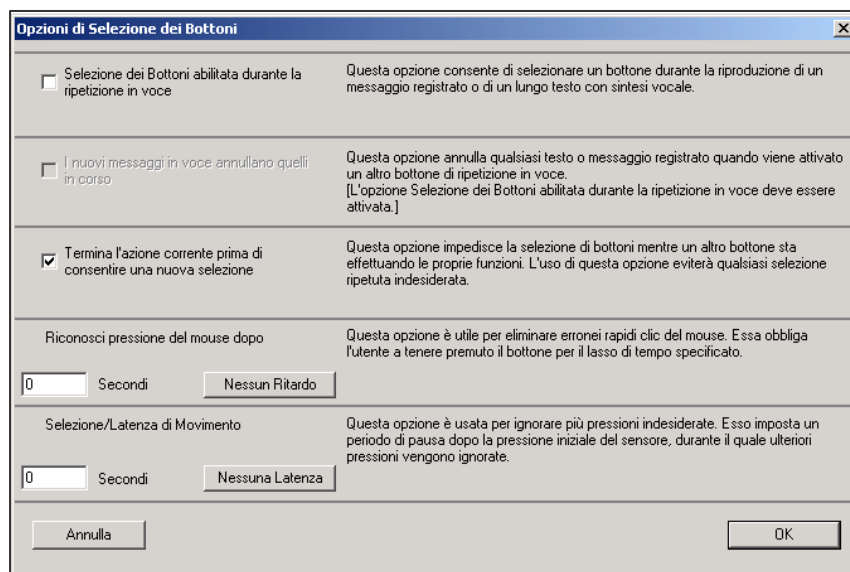
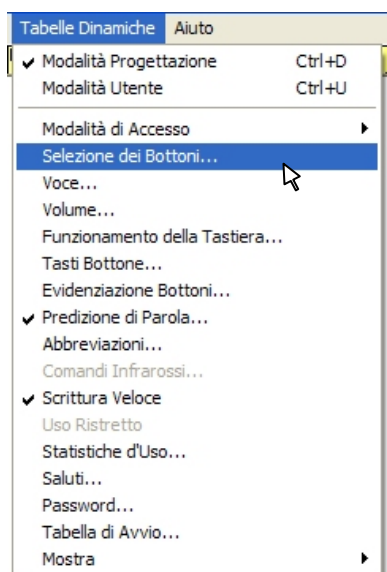
Scansione Manuale: fornisce un accesso con scansione per utenti che sono in grado di controllare le proprie selezioni di bottoni, utilizzando un sensore esterno per far procedere la scansione e un altro sensore per effettuare le selezioni desiderate.

Scansione Semiautomatica: fornisce un accesso con scansione che richiede che l'utente tenga premuto il sensore esterno affinché la scansione venga avviata e possa continuare. Le selezioni vengono effettuate rilasciando il sensore.

Tasti Frecce: fornisce un accesso con scansione per utenti in grado di guidare a livello direzionale la scansione avvalendosi di sensori esterni multipli, di tasti o di una tastiera alternativa.

Opzioni di Selezione dei Bottoni

Il programma dispone di una vasta gamma di opzioni che consentono di controllare quando la selezione di un bottone può essere effettuata e quando le conseguenti selezioni di bottoni devono o non devono essere ignorate. È possibile accedere a queste opzioni selezionando **Selezione dei Bottoni** dal menù **Tabelle Dinamiche**.

Facciamo un esempio. Un utente di sensore esterno un po’ insicuro potrebbe toccare inavvertitamente il sensore due o tre volte, molto rapidamente, mentre sta cercando di selezionare un bottone. Se volete che venga considerato valido soltanto il primo tocco del sensore, potete regolare una delle **Opzioni di Selezione dei Bottoni**, in modo che il programma ignori completamente gli altri tocchi involontari del sensore.

Selezione dei Bottoni Abilitata Durante la Ripetizione in Voce

Questa opzione dovrebbe essere attivata soltanto con utenti di livello avanzato e con notevoli capacità cognitive e di accesso. L’utente, infatti, può continuare ad effettuare le selezioni dei bottoni (oppure la scansione può continuare) mentre un bottone selezionato in precedenza sta effettuando le azioni che gli sono state assegnate.

I Nuovi Messaggi in Voce Annullano Quelli in Corso

Questa opzione è disponibile soltanto se è stata attivata la funzione **Selezione dei Bottoni abilitata durante la ripetizione in voce**. Se un bottone viene selezionato mentre un altro sta effettuando la ripetizione in voce, il messaggio del bottone precedente viene cancellato e verrà ripetuto quello del nuovo bottone selezionato.

Termina l’Azione Corrente Prima di Consentire una Nuova Selezione

Questa è l’impostazione predefinita. Un utente insicuro e malfermo, che tende ad effettuare selezioni o a toccare il sensore esterno involontariamente, dovrebbe avvalersi di questa opzione. Il programma ignorerà, infatti, tutti i tocchi di sensore o le selezioni di bottoni finché il bottone attualmente selezionato non avrà terminato di effettuare le azioni che gli sono state assegnate.

Suggerimento: Se i vostri bottoni finiscono troppo rapidamente le azioni ad essi associate, permettendo all’utente di effettuare selezioni indesiderate, aggiungete un’azione di **Ritardo** (categoria **Altre Funzioni**) alla fine di ogni bottone. In questo modo, potrete impostare un ulteriore periodo di tempo di attesa del bottone prima che l’utente possa effettuare un’altra selezione.

Riconosci Pressione del Mouse Dopo

Potete specificare un lasso di tempo durante il quale il pulsante del mouse o un sensore che ne emula il click dovrebbe rimanere premuto prima che il programma registri la selezione di un bottone. Questa opzione aiuta ad eliminare selezioni di bottoni involontarie.

Nota: Questa opzione è applicabile soltanto ai comandi effettuati dal pulsante del mouse o da un suo emulatore. Per le tastiere o i sensori che emulano i tasti di tastiera, troverete un'opzione simile a questa nelle impostazioni **Funzionamento della Tastiera**, di cui si parlerà nella pagina seguente.

Selezione/Latenza di Movimento

Questa opzione vi consente di controllare i tocchi ripetuti (click del mouse, tasto di tastiera, sensore esterno, ecc.) effettuati accidentalmente da un utente insicuro. Potete specificare un periodo di "pausa" (latenza) dopo un tocco iniziale, durante il quale gli eventuali tocchi involontari saranno ignorati dal programma.

Il Funzionamento della Tastiera

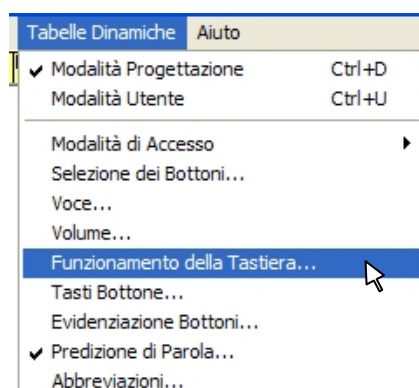
Avete la possibilità di modificare la rapidità con cui il programma risponde alla pressione di un tasto della tastiera o di un sensore che ne emula le funzioni, selezionando **Tabelle Dinamiche > Funzionamento della Tastiera**. Modificando questa impostazione, potrete eliminare le selezioni effettuate da un utente fisicamente insicuro e malfermo. Il programma si avvale dell'**Accesso Facilitato** del Pannello di Controllo di Windows per regolare il modo attraverso il quale il programma risponderà ai comandi inviati quando un tasto di tastiera (o equivalente) viene premuto.

Nota: Il supporto di **Accesso Facilitato** non sempre è attivato su Windows. Per attivarlo, dovete impostare le relative opzioni.

Nota: Le impostazioni del pannello di controllo di **Accesso Facilitato** non riguarderanno soltanto il funzionamento della tastiera all'interno del programma, ma anche Windows e tutte le altre applicazioni.

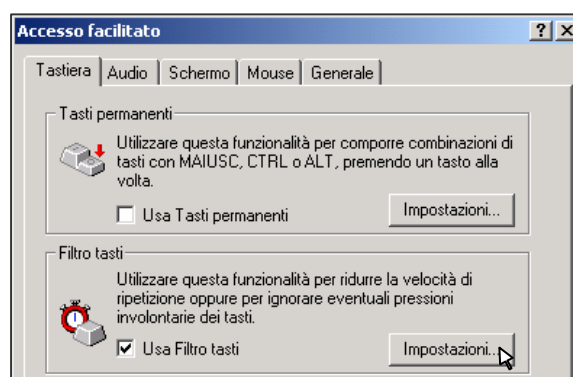
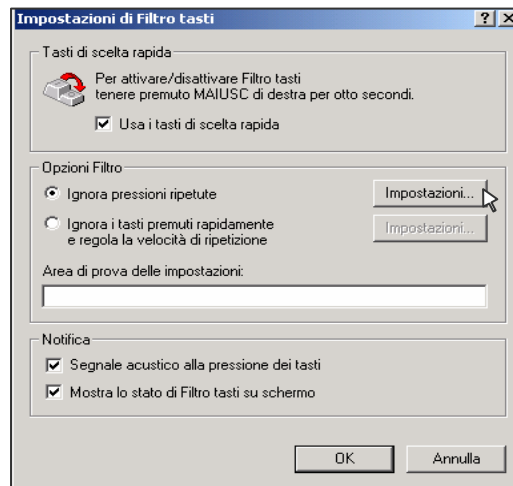
1

Selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Funzionamento della Tastiera**.

2

Nella finestra di dialogo **Funzionamento della Tastiera**, fate click sul bottone **Opzioni di Accesso**.

3

Fate click sulla casella **Usa Filtro tasti** per attivare l'opzione.

Quindi, fate click sul bottone **Impostazioni** per configurare l'opzione **Usa Filtro tasti**.

4 Esistono due **Opzioni Filtro**:

- **Ignora pressioni ripetute**: dopo la pressione di un tasto, il computer ignorerà qualsiasi altra pressione, a meno che non aspettiate un periodo di tempo adeguatamente impostato tra una pressione di tasti e l'altra.
- **Ignora i tasti premuti rapidamente e regola la velocità di ripetizione**: specifica per quanto tempo deve rimanere premuto un tasto prima che il computer accetti il comando inviato e, se il tasto rimane premuto, specifica la rapidità della ripetizione.

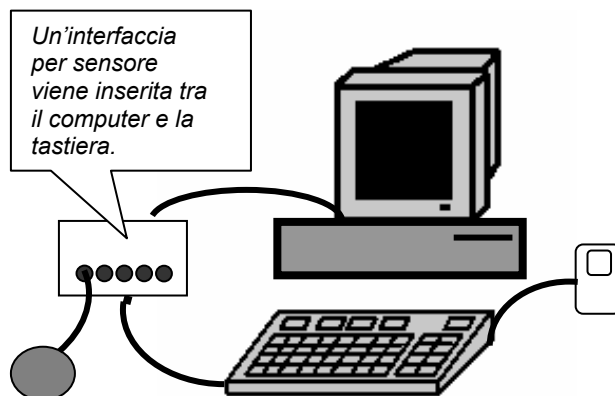
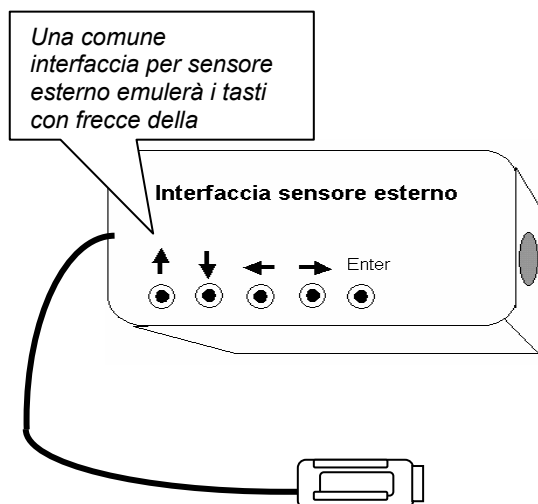
Selezionate l'opzione più adatta alla situazione specifica dell'utente. Fate click sul bottone **Impostazioni** per modificare il lasso di tempo relativo all'opzione selezionata.

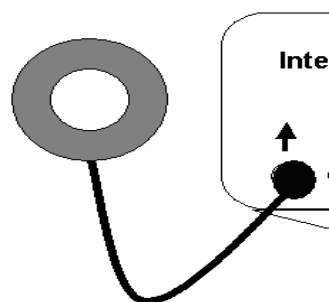
Suggerimento: Utilizzate l'apposita area di prova per testare le vostre impostazioni.

Quando avete finito d'impostare i valori desiderati per la configurazione del funzionamento della tastiera, continuate a fare click sui vari bottoni **OK** delle finestre che appaiono.

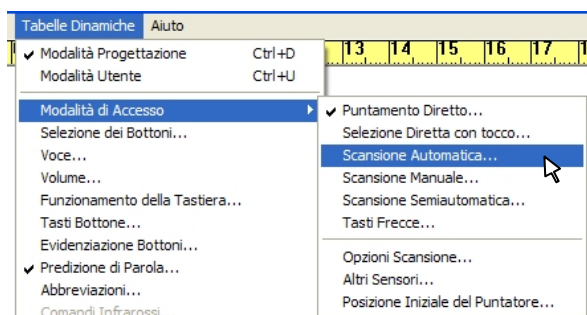
Come Configurare i Sensori Esterni

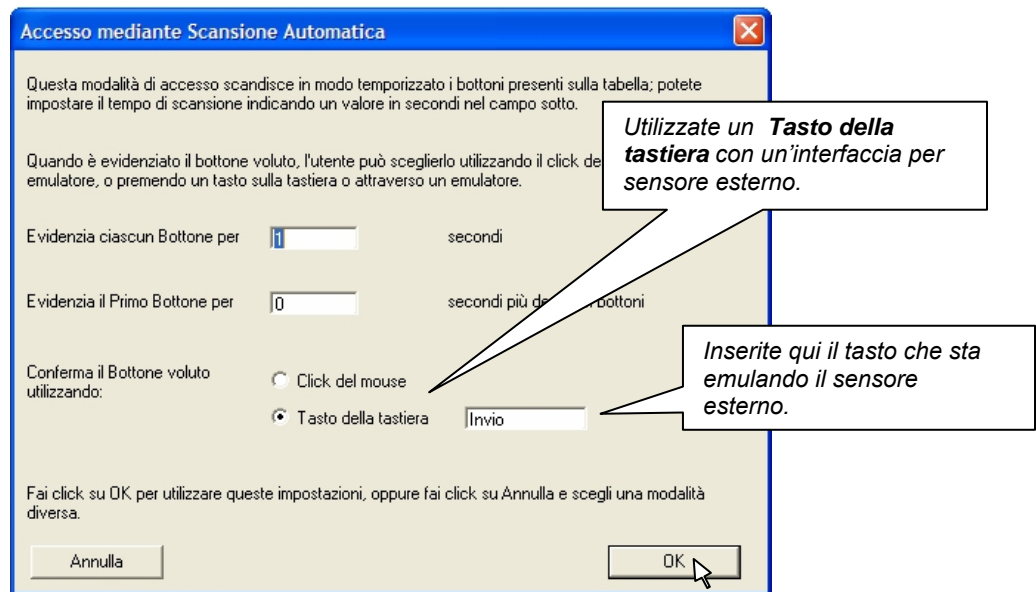
I computer da tavolo e portatili standard non dispongono di ingressi che vi consentano di collegare un sensore esterno. Per accedere al computer tramite un sensore esterno, dovrete pertanto procurarvi un'apposita interfaccia. In genere, tale interfaccia va inserita tra il computer e la tastiera e fornisce da uno a cinque ingressi. La maggior parte delle interfacce per sensori sono emulatori di tastiera. Ciò significa che i sensori svolgeranno le medesime funzioni dei tasti sulla tastiera.

1

Inserite il vostro sensore in uno degli ingressi che si trovano sull'interfaccia del sensore.

2

Selezionate la Modalità di Accesso alla scansione idonea.

Nel nostro esempio, utilizzeremo la **Scansione Automatica**.

3

Per l’opzione **Conferma il Bottone voluto utilizzando**, attivate la casella **Tasto della tastiera** e, quindi, premete il sensore. Il programma dovrebbe leggere l’input inviato dal sensore e visualizzare il tasto emulato nell’apposita casella. Fate click sul bottone **OK** quando il comando trasmesso dal sensore è impostato correttamente.

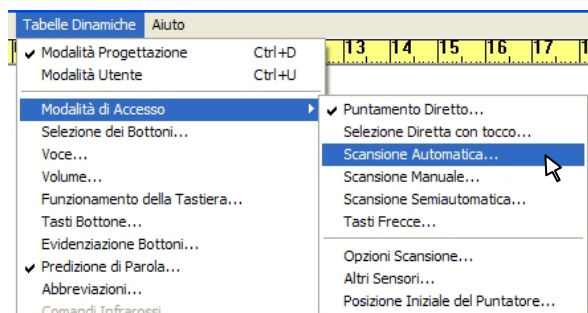
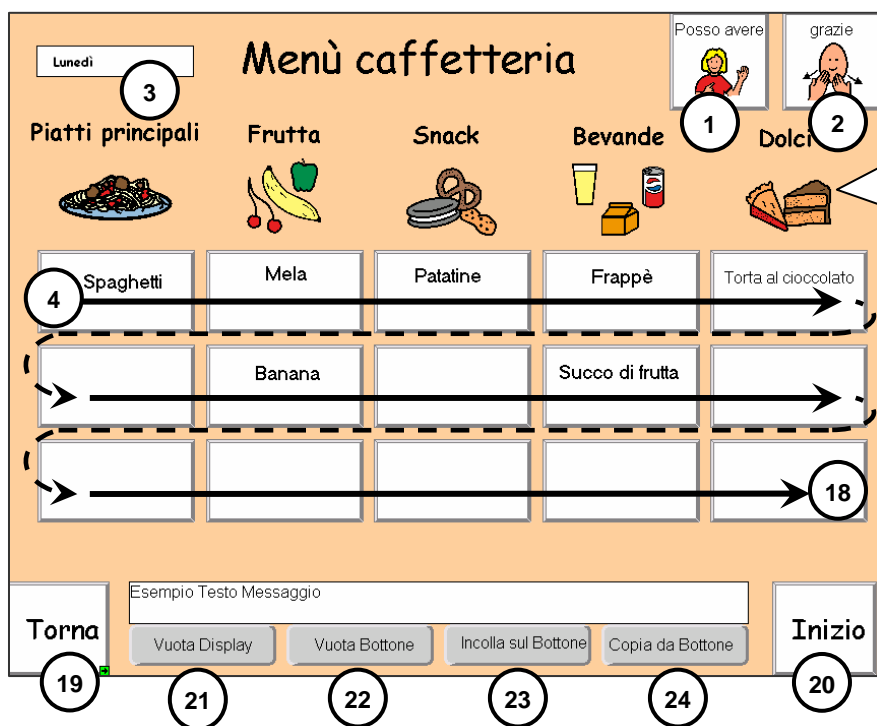
Il programma è ora impostato per ricevere comandi dal vostro sensore.

La Sequenza di Scansione Predefinita

Il programma effettuerà la scansione dei bottoni di una tabella dall'alto verso il basso e, per i bottoni che si trovano sulla stessa riga, da sinistra verso destra. Questa sequenza, tuttavia, potrebbe non essere adatta per una o più delle vostre attività.

1

Per vedere come funziona la sequenza di scansione predefinita, create una tabella qualsiasi e selezionare **Tabelle Dinamiche > Modalità di Accesso > Scansione Automatica**.

Apparirà la finestra di dialogo **Scansione Automatica**. Fate click su **OK**.

2

Impostate il programma in **Modalità Utente** e osservate la sequenza di scansione predefinita per questa tabella. La sequenza lineare di scansione non segue la disposizione visiva della tabella, né aiuta l'utente nella selezione di messaggi secondo un ordine logico. Quando avete finito, tornate alla **Modalità Progettazione**.

Per questa tabella, non è adatta una sequenza di scansione lineare poiché non tiene conto della disposizione dei bottoni.

Come Creare Gruppi di Scansione

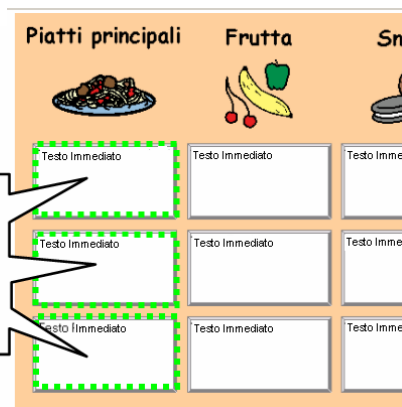
È possibile raggruppare insieme una serie di bottoni in modo tale che, durante la scansione, vengano evidenziati come un solo gruppo. Quando un utente seleziona un Gruppo di Scansione, la scansione continuerà il suo percorso attraverso i bottoni che compongono il Gruppo. I Gruppi di Scansione permettono di effettuare la scansione secondo una disposizione logica o visiva dei bottoni sulla tabella.

1

Selezionate i bottoni che volete formino un Gruppo di Scansione. Selezionate **Bottoni Dinamici > Gruppo di Scansione**.

Il programma creerà un bottone che racchiude i bottoni selezionati.

Suggerimento: Un Gruppo di Scansione non è altro che un bottone che ne racchiude altri. Potete usare lo **Strumento Bottone** per trascinare un Gruppo di Scansione al fine di ottenere il bottone desiderato.

2

Mentre il Gruppo di Scansione è selezionato, modificate il colore dello sfondo rendendolo trasparente, e impostate lo spessore del bordo su “Nessuno”.

Nota: Quando il Gruppo è deselezionato, i bottoni saranno visibili davanti al Gruppo. I bottoni più piccoli appaiono sempre sopra a quelli più grandi che li circondano completamente.

Suggerimento: Per alcuni utenti potrebbe essere utile attribuire ai Gruppi di Scansione colori diversi per una migliore organizzazione visiva della tabella.

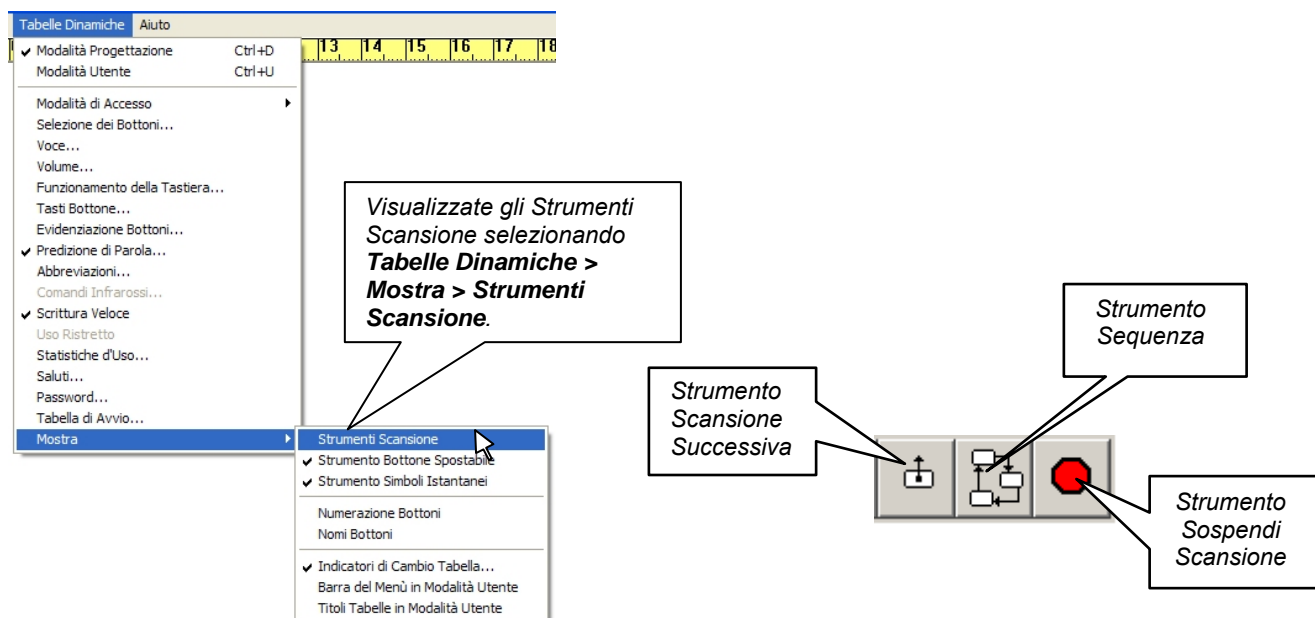
3

Impostate il programma in **Modalità Utente** e osservate la nuova sequenza di scansione per questa tabella. Ora, durante la scansione, viene evidenziato un Gruppo anziché un singolo bottone. La selezione di un Gruppo fa in modo che il programma effettui la scansione dei singoli bottoni inclusi in un Gruppo. Se all’interno di un Gruppo non viene selezionato nessun bottone, la scansione passerà ad un altro Gruppo, dopo aver effettuato tre cicli di scansione completa dei bottoni.

Quando avete finito, tornate in **Modalità Progettazione**.

Suggerimento: Poiché un Gruppo di Scansione non è altro che un bottone, potete attribuirgli anche delle azioni. Ad esempio, potete usare l’azione **Leggi Messaggio** per sentire la ripetizione in voce quando il Gruppo è selezionato, oppure l’azione **Anteprima Testo**, **Leggi Anteprima** o **Anteprima Registrata** per fornire suggerimenti acustici durante la scansione.

Visualizzazione degli Strumenti di Scansione

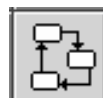
Il programma fornisce tre speciali strumenti di scansione: lo **Strumento Sequenza**, lo **Strumento Scansione Successiva** e lo **Strumento Sospendi Scansione**. Queste opzioni vi permettono di personalizzare la sequenza di scansione delle vostre tabelle, sia prima che dopo che l'utente ha selezionato un bottone. Gli Strumenti di Scansione, in genere, non sono visibili nella Barra degli Strumenti e per potervi accedere, occorre attivarli.

Come Usare lo Strumento Sequenza

1

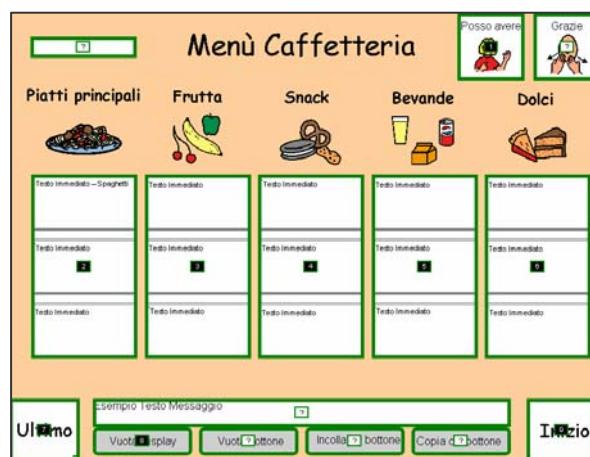
Lo **Strumento Sequenza** viene usato per modificare l'ordine di scansione dei bottoni di una tabella.

Selezionate lo **Strumento Sequenza** nella Barra degli Strumenti.

Fate click su uno dei bottoni della vostra tabella.

Strumento Sequenza

2

Al centro di ogni bottone o Gruppo appariranno dei numeri. Questa numerazione indica l'ordine di scansione predefinito per i bottoni e i Gruppi di questa tabella.

Nota: Facendo click su un bottone incluso in un Gruppo di Scansione, verrà visualizzato l'ordine di scansione soltanto dei bottoni che fanno parte di quel Gruppo.

3

Ora, eliminerete alcuni bottoni dalla sequenza di scansione e modificherete l'ordine di scansione dei bottoni, al fine di migliorare la struttura dell'attività.

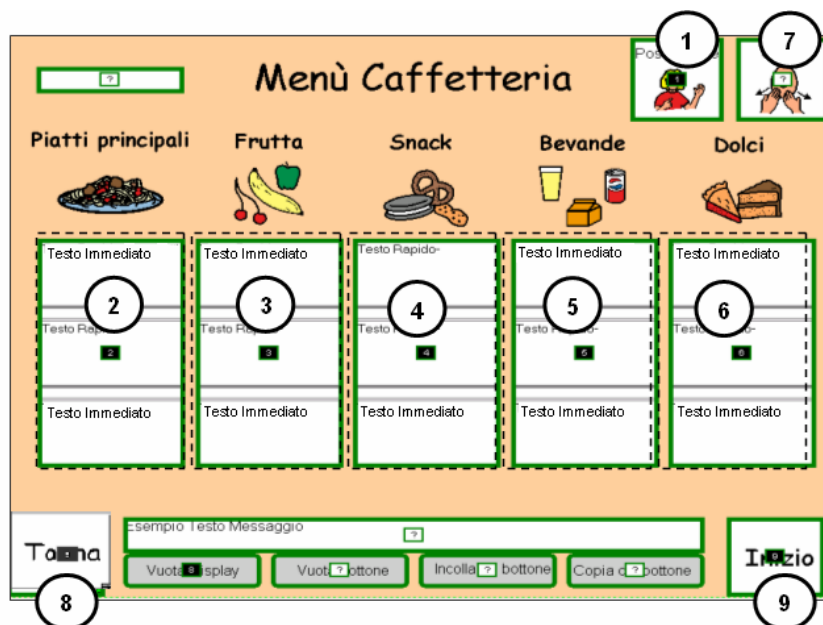
Fate di nuovo click sullo stesso bottone. Notate che è contrassegnato dal numero "1", mentre tutti gli altri bottoni sono contrassegnati da un punto interrogativo (?).

Il punto interrogativo su un bottone indica che esso, attualmente, non fa parte della sequenza di scansione.

Il primo bottone nell'ordine di scansione è già impostato. Tutti gli altri bottoni, invece, stanno aspettando che venga attribuito loro un ordine specifico.

4

Fate click sui bottoni nell'ordine che desiderate. È necessario che i bottoni e i gruppi vengano sottoposti a scansione secondo l'ordine logico con il quale li selezionerebbe l'utente.

Suggerimento: Se commettete un errore nell'impostazione dell'ordine di scansione, fate doppio click sullo **Strumento Sequenza** per reimpostare l'ordine di scansione predefinito.

Nota: I bottoni ai quali non è stato assegnato alcun numero nella sequenza di scansione, non verranno evidenziati e non saranno selezionabili, nemmeno utilizzando Metodi di Accesso con scansione diretta. È possibile accedere a questi bottoni non numerati attraverso le impostazioni dei **Tasti Bottone**. Per informazioni più dettagliate riguardo alla funzione dei **Tasti Bottone**, vedete la relativa sezione nella guida in linea del programma (menù **Aiuto** > **Argomenti della Guida**).

Come Utilizzare lo Strumento Scansione Successiva

1

Lo **Strumento Scansione Successiva** viene usato per specificare il bottone o il gruppo successivo del quale effettuare la scansione dopo che l'utente ha effettuato una selezione. Questa scansione viene chiamata "predittiva".

Selezionate lo **Strumento Scansione Successiva** dalla Barra degli Strumenti.

Strumento Scansione Successiva

2

Spostate il puntatore sopra uno dei bottoni di **Testo Immediato** nel gruppo "Piatti principali". Quindi, fate click e tenete premuto il pulsante del mouse. Verranno così evidenziati il bottone su cui fate click e un altro bottone.

Se l'utente selezionasse il bottone corrente, l'altro bottone evidenziato costituirebbe il prossimo ad essere evidenziato dalla scansione. Secondo l'impostazione predefinita, questo è il primo bottone della sequenza di scansione.

Fate click e tenete premuto un bottone per visualizzare il prossimo bottone del quale sarà effettuata la scansione.

Il prossimo bottone che sarà sottoposto alla scansione.

3

Per modificare l'impostazione di Scansione Successiva, sempre tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinate il puntatore sul bottone o sul gruppo da cui volete che la scansione abbia inizio.

Se effettuate un trascinamento su un bottone che fa parte del Gruppo di Scansione, vedrete il ciclo evidenziato fra il bottone ed il Gruppo. Quando il Gruppo è evidenziato, rilasciate il pulsante del mouse.

Suggerimento: Potete reimpostare l'assegnazione predefinita di Scansione Successiva per la tabella, facendo doppio click sullo **Strumento Scansione Successiva**.

Come Usare lo Strumento Sospendi Scansione

1

Lo **Strumento Sospendi Scansione** viene usato per fermare temporaneamente la scansione su un bottone, finché l'utente non preme di nuovo il sensore. Esistono tre diversi tipi di Sospensione della Scansione che possono essere applicati ad un bottone o ad un Gruppo. Ogni tipo di pausa viene utilizzata per ottenere diversi risultati di scansione.

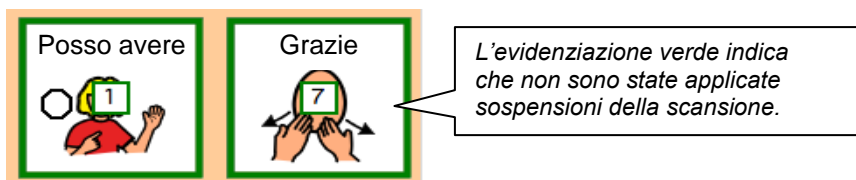
Strumento Sospendi Scansione

Selezionate lo **Strumento Sospendi Scansione** dalla Barra degli Strumenti.

2

Fate click una volta su un bottone qualsiasi. Tutti i bottoni sulla tabella appariranno evidenziati in verde. Questa evidenziazione indica che non sono state applicate sospensioni di scansione.

L'evidenziazione verde indica che non sono state applicate sospensioni della scansione.

3

Fate click ripetutamente sul bottone. L'evidenziazione, da verde, diventerà rossa e, nell'angolo superiore sinistro del bottone, appariranno lettere diverse. Ogni lettera rappresenta un diverso tipo di Sospensione della Scansione.

Evidenziazione rossa

Ogni lettera indica un diverso tipo di Sospensione della Scansione.

Continuate a fare click sul bottone finché non apparirà una "I". In questo modo, la scansione si fermerà sul primo bottone.

I diversi tipi di Sospensione della Scansione

"B": La scansione si fermerà sul bottone quando viene evidenziato. Per riavviare la scansione, basta premere di nuovo il sensore esterno.

"A": La scansione si fermerà su un bottone dopo che questo è stato selezionato. Esso rimarrà evidenziato come suggerimento visivo per l'utente rispetto al bottone che ha appena selezionato. Un tocco del sensore esterno riavvierà la scansione, partendo dal bottone successivo nella sequenza impostata.

"I": La scansione si fermerà sul bottone quando viene evidenziato. Basta toccare il sensore esterno e il bottone sarà selezionato e la scansione riavviata. La scansione continuerà dal bottone successivo nella sequenza impostata.

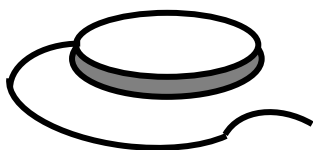
Capitolo 23
Come Creare Tabelle per Modalità di Accesso Alternative

Descrizione del Capitolo

Il programma dispone di una vasta gamma di modalità, caratteristiche e opzioni di accesso che vi aiuteranno a soddisfare le esigenze particolari di accesso che può avere un utente. Questo capitolo vi assisterà nella scelta delle caratteristiche e delle opzioni relative all'accesso. Le modalità di accesso e le tecniche di progettazione delle tabelle verranno descritte brevemente in base a ciascuna delle categorie principali di accesso alternativo: scansione, Touch Screen e/o ausili di puntamento con la testa.

Verranno trattati i seguenti argomenti:

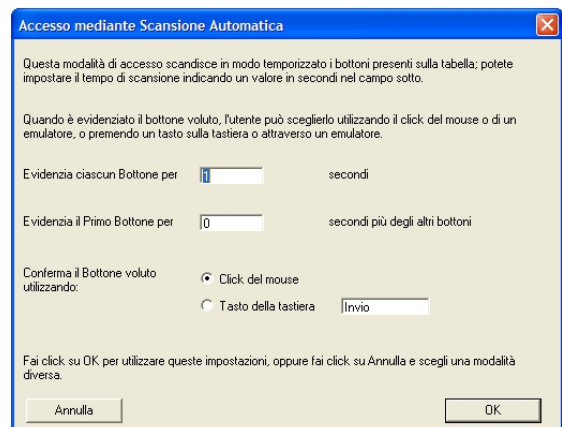
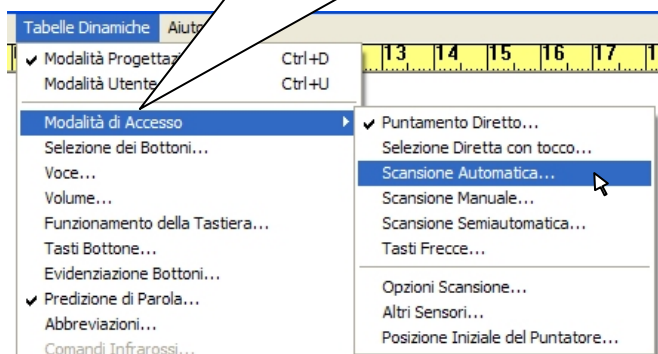
- Metodi di accesso per utenti di scansione;
- Progettazione di tabelle per utenti di scansione;
- Progettazione di tabelle per utenti di Touch Screen;
- Creazione di tabelle per utenti di ausili di puntamento con la testa;
- Tasti Bottone;
- Opzioni di Scansione speciali;
- Metodi di accesso per utenti di Touch Screen;
- Tastiera a Schermo;
- Progettazione di tabelle per utenti con difficoltà visive;
- Altre caratteristiche del programma che agevolano l'accesso da parte degli utenti.

Accesso con scansione

Accesso con Touch

Accesso con ausili di puntamento con la testa

Accesso per utenti con difficoltà visive

Modalità di Accesso per Utenti di Scansione

Il programma dispone di quattro Modalità di Accesso appositamente studiate e realizzate per gli utenti di sistemi di scansione: **Scansione Automatica**, **Scansione Manuale**, **Scansione Semiautomatica** e **Tasti Frecce**. Ciascuna di queste modalità può essere opportunamente configurata per adattarsi alle specifiche esigenze di ogni singolo utente. Con queste Modalità di Accesso dovete utilizzare un sensore esterno e/o un'interfaccia per sensori. Per informazioni dettagliate sulla configurazione di un sensore esterno, vedete il *Capitolo 22* di questo manuale.

Scansione Automatica

Si tratta della modalità di accesso con scansione più comunemente usata. Quando è attivata, i bottoni sulla tabella verranno evidenziati secondo una sequenza prestabilita, uno per volta. Per effettuare una selezione, l'utente dovrà premere il sensore esterno. È possibile impostare secondo le esigenze specifiche di ogni utente la velocità di scansione e il tempo durante il quale ogni bottone rimane evidenziato.

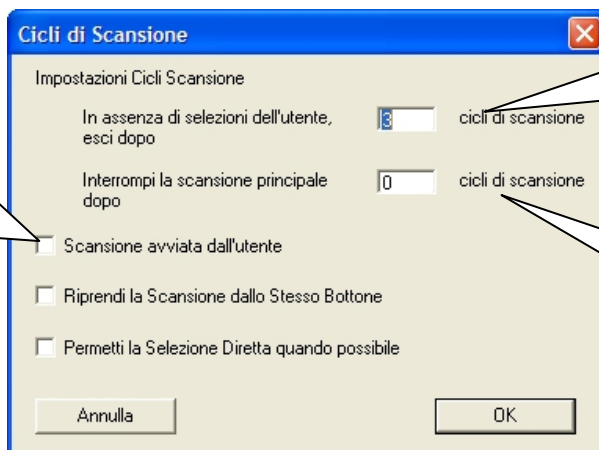
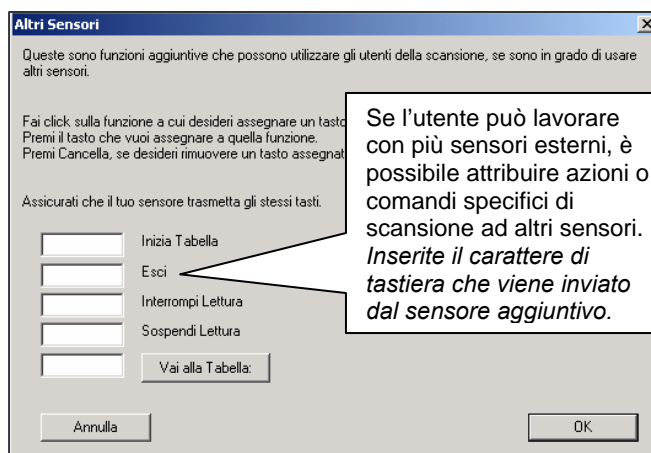
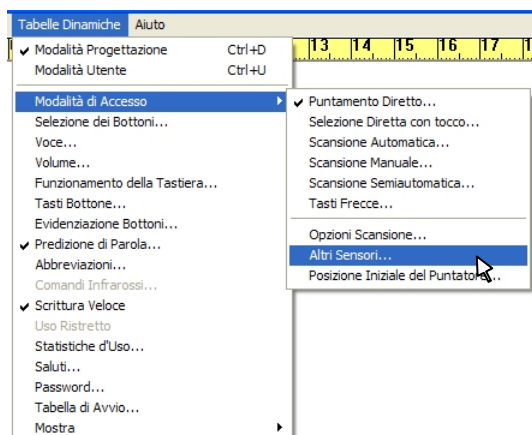
Scansione Manuale

La Scansione Manuale permette all'utente di controllare in modo più diretto la selezione dei bottoni, consentendogli di proseguire la scansione quando è necessario. L'utente farà continuare la scansione premendo un sensore. La selezione dei bottoni può essere attivata automaticamente, soffermandosi per un certo lasso di tempo su un bottone oppure utilizzando un secondo sensore esterno.

Scansione Semiautomatica

Questa modalità di accesso di scansione combina le caratteristiche della Scansione Manuale e della Scansione Automatica. L'evidenziazione della scansione avanzerà soltanto mentre l'utente tiene premuto il sensore esterno. È possibile attivare la selezione di un bottone automaticamente, soffermandosi per un certo lasso di tempo su un bottone oppure utilizzando un secondo sensore esterno.

Tasti Frecce

Questa Modalità di Accesso di scansione richiede che l'utente utilizzi i tasti con le frecce di una tastiera o di sensori esterni multipli. L'utente controllerà così la direzione verso cui procede l'evidenziazione della scansione per mezzo di un sensore esterno o di un tasto per spostarsi verso l'alto, il basso, destra e sinistra. È possibile attivare la selezione di un bottone automaticamente, soffermandosi per un certo lasso di tempo su un bottone oppure utilizzando un quinto sensore esterno o un tasto per la selezione Quando l'utente arriva all'ultimo bottone di una fila o di una colonna di bottoni, l'evidenziazione della scansione effettuerà un movimento di "avvolgimento" e continuerà dall'altra parte.

Opzioni di Scansione Speciali

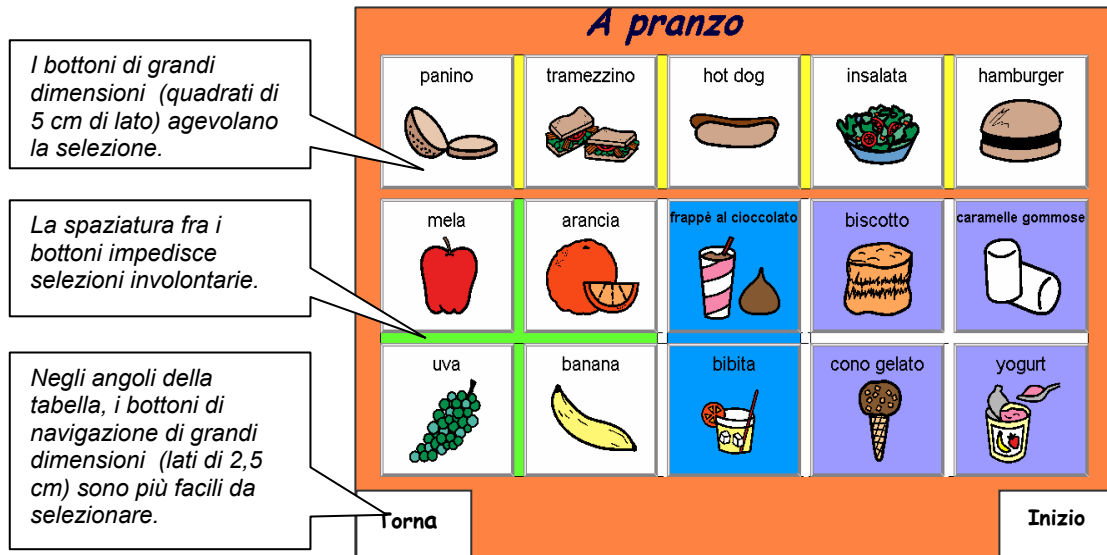
In fondo all'elenco del sottomenù **Modalità di Accesso**, trovate due caratteristiche di scansione avanzate che forniscono opzioni speciali per un accesso di scansione personalizzato.

Cicli di Scansione

Altri Sensori

Progettazione di Tabelle per utenti di Touch Screen

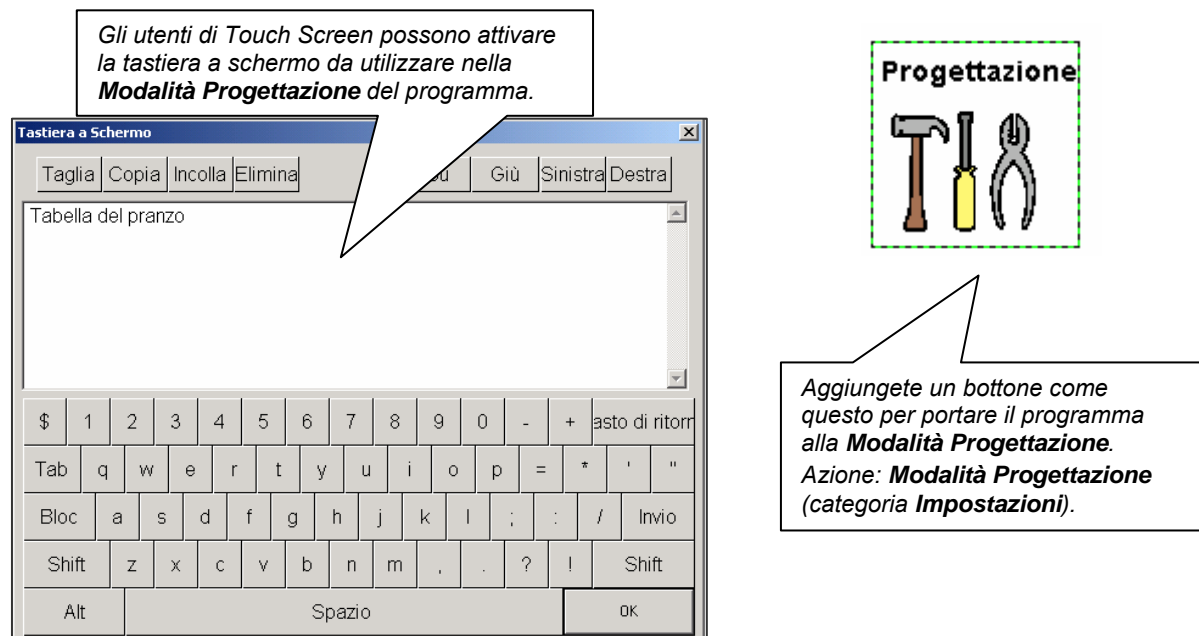
Disposizione della Tabella

Di seguito, trovate alcuni suggerimenti che d seguire quando realizzate tabelle per utenti di Touch Screen.

- Create dei bottoni sufficientemente grandi perché l'utente possa selezionarli e mantenere un contatto stabile all'interno dei loro bordi.
- Un utente con problemi di selezione può trarre vantaggio dalla spaziatura fra i bottoni. Essa fungerà da protezione contro selezioni indesiderate.
- Disponete i bottoni sulla tabella in modo da favorire gli utenti che hanno limitazioni nei movimenti. Ad esempio, se un utente ha difficoltà nel muovere la propria mano verso l'alto o il basso, disponete i bottoni orizzontalmente su una fila.
- Collocate i bottoni utilizzati più spesso in una posizione che sia facile da raggiungere per l'utente.

  Nota: Potete memorizzare la frequenza d'uso dei bottoni selezionando **Tabelle Dinamiche** > **Statistiche d'Uso** e impostando le opzioni all'interno della finestra di dialogo che appare.

- Cercate di non collocare bottoni piccoli negli angoli delle vostre tabelle. Gli angoli di un Touch Screen tendono ad essere meno precisi nella registrazione della posizione corretta del tocco.

Progettazione di Tabelle su Touch Screen

Il programma dispone di una serie di caratteristiche che vi permettono di modificare e realizzare tabelle su computer Touch Screen che non dispongono di una tastiera o di un mouse standard incorporato.

Tastiera a Schermo

Attivando l'opzione **Usa Tastiera a Schermo** dal menù **Visualizza**, potrete digitare caratteri alfabetici e numerici per mezzo di una tastiera a schermo mentre lavorate in **Modalità Progettazione**.

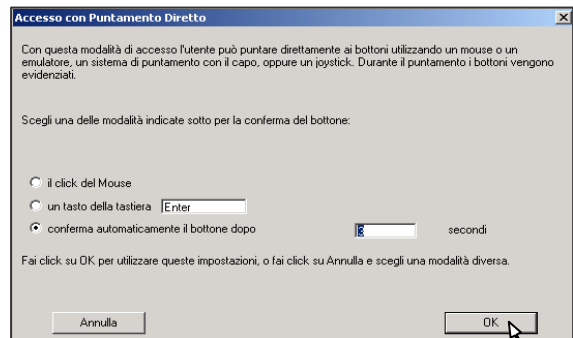
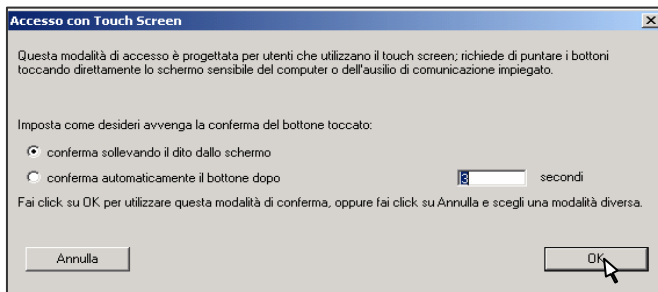
Bottone Attiva/Disattiva Modalità Progettazione

Potrebbe essere difficile accedere alla barra dei menù utilizzando un dito. Per questo, potreste avere l'esigenza di collocare un bottone con l'azione **Modalità Progettazione** (categoria **Impostazioni**), su almeno una delle tabelle dell'utente per consentirvi di passare a questa Modalità. Nel caso in cui non abbiate accesso ad un bottone **Modalità Progettazione**, per passare a questa Modalità toccate tre volte l'angolo superiore sinistro dello schermo,.

Blocco del tasto Shift con lo Strumento Puntatore

Quando state usando una Tastiera a Schermo, premete due volte lo **Strumento Puntatore** per bloccare il tasto **Shift**. Questa caratteristica vi permette di effettuare più selezioni proprio come se fosse premuto il tasto **Shift** sulla tastiera, mentre fate click sui vari elementi da selezionare. Premendo di nuovo per due volte lo **Strumento Puntatore**, il tasto **Shift** sarà sbloccato.

Modalità di Accesso per Utenti di Touch Screen

Quando utilizzate il programma con un Touch Screen, potete avvalervi della Modalità di **Accesso con Touch Screen** oppure con **Puntamento Diretto**. Ciascuna Modalità di Accesso può essere opportunamente configurata per soddisfare le specifiche esigenze di ogni utente.

Accesso con Touch Screen

Questa Modalità di Accesso aiuta gli utenti che, quando selezionano un bottone, fermano o trascinano la loro mano sul Touch Screen. La selezione di un bottone può essere attivata sia dall'interruzione del contatto sullo schermo da parte dell'utente, sia automaticamente, rimanendo fermi su un bottone per il periodo di tempo impostato.

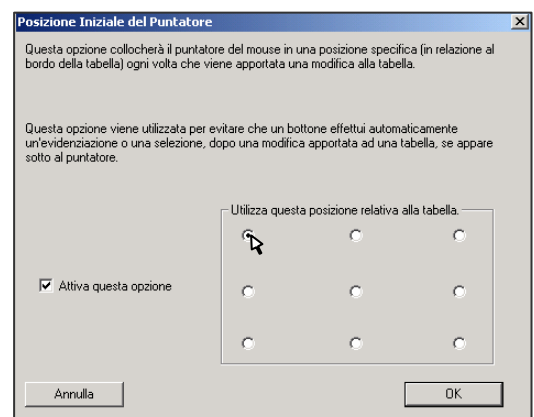
Accesso con Puntamento Diretto

Questa Modalità di Accesso è di supporto agli utenti che possono toccare e rimuovere la propria mano dal Touch Screen. La selezione di un bottone può essere attivata sia tramite un contatto con lo schermo da parte dell'utente, sia automaticamente, rimanendo fermi su un bottone per il periodo di tempo impostato.

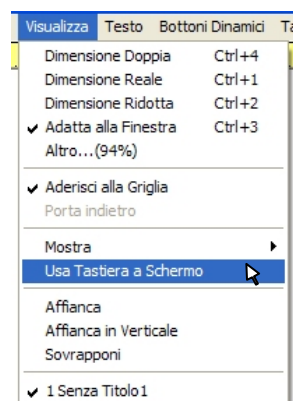
Attivazione/disattivazione della Modalità di Accesso

Se l'utente è incline ad affaticamento in seguito alla selezione diretta su Touch Screen, potete fornirgli un bottone che gli consenta di cambiare la Modalità di Accesso in uso (magari sostituendola con qualche tipo di scansione). L'azione di bottone **Modalità di Accesso** (categoria **Impostazioni**) vi permetterà d'impostare e configurare una Modalità di Accesso alternativa per l'utente. Questo bottone può essere utile anche nel caso in cui l'utente abbia bisogno di accedere ad una tabella più complessa, come una Tastiera a Schermo, alla quale sarebbe difficile accedere tramite una selezione diretta.

Posizione Iniziale del Puntatore

Utilizzate questa opzione per impostare la posizione iniziale del puntatore, quando il programma viene avviato e dopo aver cambiato tabella. Dovrete impostare questa Posizione Iniziale in un punto delle vostre tabelle nel quale non siano presenti bottoni. Questa opzione consente di ovviare al problema relativo all'evidenziazione o alla selezione automatica involontaria di un bottone, nel caso in cui il puntatore appaia su di esso dopo aver cambiato tabella. Selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Modalità di Accesso** > **Posizione Iniziale del Puntatore**.

Tastiera a Schermo

Il programma dispone di una Tastiera a Schermo che vi consentirà di digitare testo su computer dotati di Touch Screen, ma non di una tastiera standard.

Per attivare questa opzione, selezionate **Visualizza > Usa Tastiera a Schermo**.

Come Lavorare con Utenti di Ausili di Puntamento con la Testa

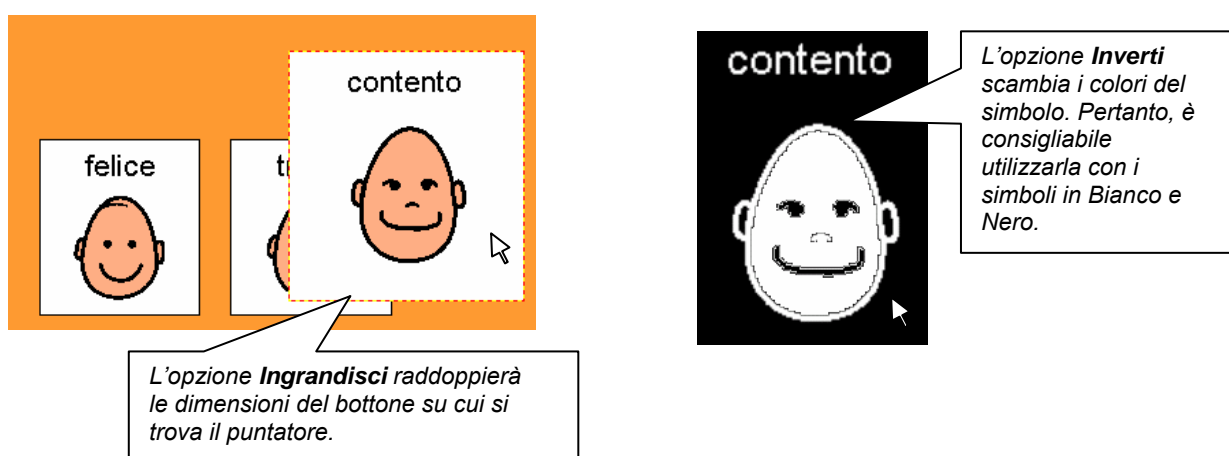
Gli ausili di puntamento con la testa consentono agli utenti di spostare il puntatore sullo schermo del computer semplicemente per mezzo del movimento della testa. Questi ausili funzionano come un mouse o un trackball, ad eccezione del fatto che l'utente non ha un contatto fisico con il computer. Il programma dispone di una Modalità di Accesso con selezione con click automatico e una speciale azione di bottone che supporta questo tipo di accesso.

Modalità di Accesso

Poiché questi ausili emulano il funzionamento di un mouse standard, dovrete usare la Modalità di Accesso **Puntamento Diretto**. In genere, l'opzione **Conferma automaticamente il bottone dopo** (selezione con click automatico) dovrebbe essere usata con un tempo di pausa adeguato. Il problema che può sorgere dall'uso della selezione con click automatico è che essa è sempre attivata, cosicché l'utente deve compiere un notevole sforzo per mantenere il puntatore all'esterno di qualsiasi bottone se vuole evitare selezioni indesiderate. Per ovviare a questo problema, il programma fornisce, inoltre, l'azione di bottone **Modalità Riposo Sì/No** (categoria **Impostazioni**). Selezionando un bottone cui è attribuita questa azione, l'utente può disattivare temporaneamente la selezione con click automatico per tutti i bottoni della tabella, eccetto il bottone **Modalità Riposo Sì/No**. Ciò consentirà all'utente di muovere liberamente la testa finché non sarà pronto a comunicare, nel qual caso dovrà fermarsi di nuovo sul bottone **Modalità Riposo Sì/No** per riattivare la selezione con click automatico.

Progettazione di Tabelle per Utenti con Difficoltà Visive

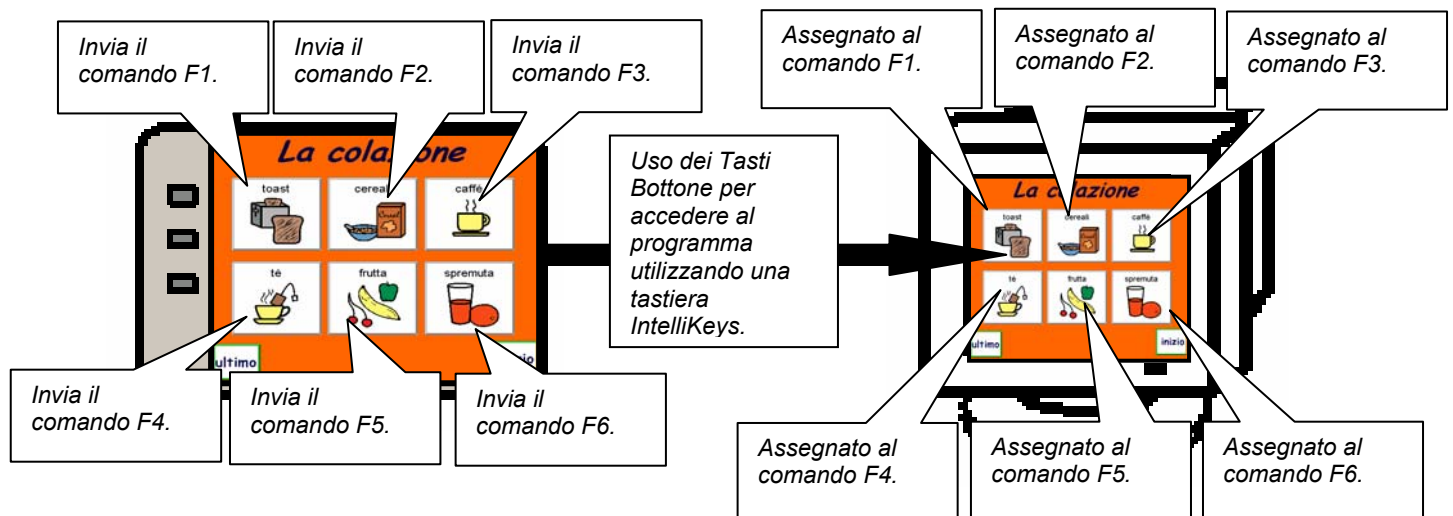
Il programma dispone di caratteristiche che possono aiutare gli utenti che hanno difficoltà visive. Le indicazioni che trovate di seguito possono essere applicate a qualsiasi tabella dell'utente per fornirgli ulteriori suggerimenti per le selezioni da effettuare.

- Se vi occorrono bottoni di grandi dimensioni, ma incontrate delle difficoltà nel farli stare su un'unica tabella, spostate qualche bottone nelle Tabelle Secondarie, in modo da semplificare l'aspetto grafico della tabella iniziale.
- Attivate l'opzione **Ingrandisci** nella finestra di dialogo **Evidenziazione Bottoni**. Potete aprire questa finestra selezionando **Tabelle Dinamiche** > **Evidenziazione Bottoni**. Potete inoltre specificare il livello di ingrandimento desiderato.

- Per alcuni utenti potrebbe essere utile vedere i contorni bianchi dei simboli su un bottone a sfondo nero. Provate, dunque, ad utilizzare l'opzione **Inverti** oppure le altre opzioni di evidenziazione incluse nelle finestre **Evidenziazione Bottoni**.
- Gli utenti con gravi problemi visivi dovrebbero avvalersi delle caratteristiche del programma che prevedono l'uso di suggerimenti acustici. Attraverso questi, infatti, un utente non dovrebbe aver bisogno di vedere lo schermo per accedere al programma.

I Tasti Bottone

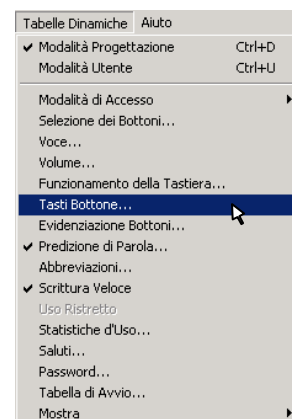
Utilizzando i **Tasti Bottone**, i bottoni delle vostre tabelle possono essere selezionati premendo tasti specifici sulla tastiera. Questa caratteristica può essere usata per fornire accesso al programma tramite una tastiera *IntelliKeys* come modalità rapida di accesso ai bottoni utilizzati più spesso, per chi è in grado di digitare oppure per fornire un accesso ai bottoni necessari per assistere l'utente nelle sue attività.

È possibile assegnare un tasto di selezione a qualsiasi bottone presente sullo schermo. Lo stesso tasto, però, non dovrebbe essere attribuito a più bottoni. Una volta che un tasto è stato assegnato ad un bottone, quel tasto non svolgerà più le sue normali funzioni mentre quella tabella è in uso. Ad esempio: se il tasto "k" viene assegnato ad un bottone, il tasto non può più essere utilizzato per digitare la lettera "k" sul display della tabella. Per attivare e disattivare facilmente l'opzione Tasti Bottone, potete avvalervi di un tasto bottone Sì/No.

1

Come Assegnare un Tasto Bottone

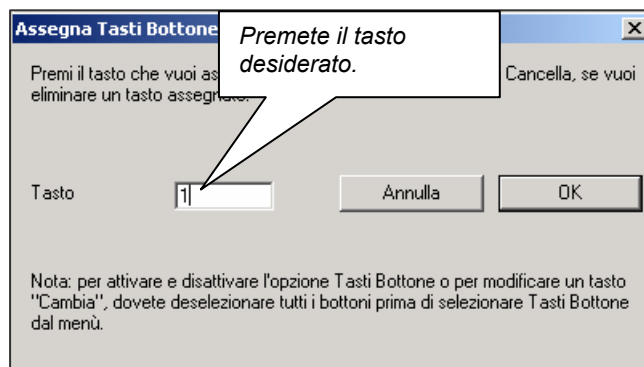
Selezionate il bottone a cui volete assegnare un Tasto Bottone.

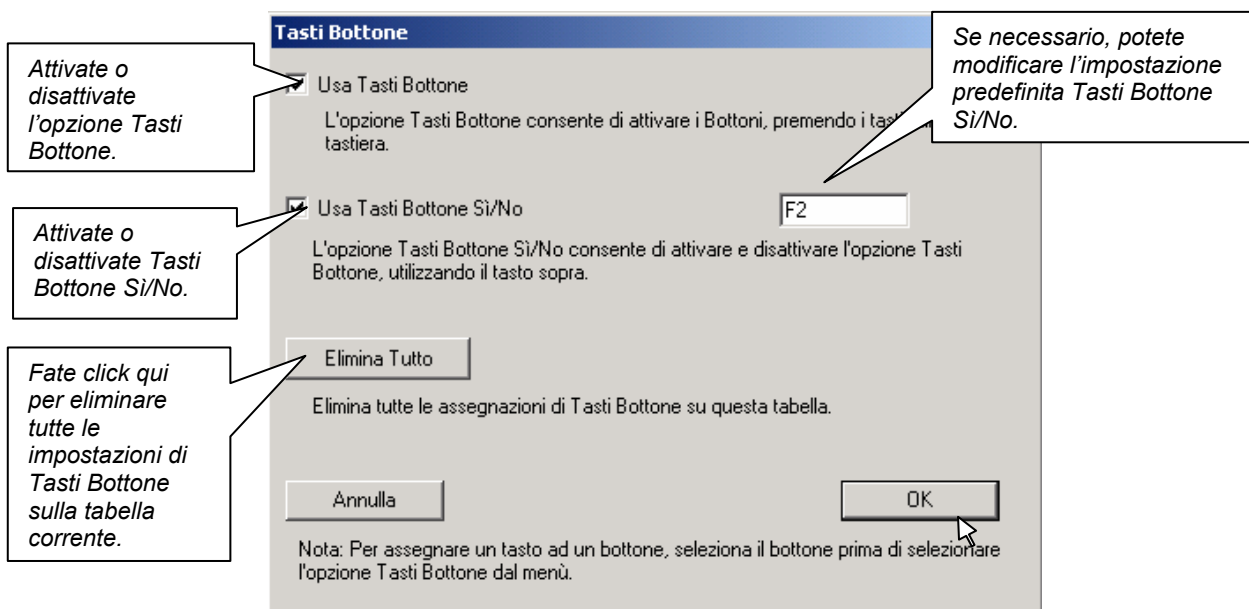
2

Selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Tasti Bottone**.

3

Premete il tasto desiderato sulla tastiera. Quando avete finito, fate click su **OK**.

Il tasto è ora impostato per selezionare il bottone scelto, indipendentemente dalla Modalità di Accesso di cui si avvale l'utente.

4

Attivazione e Disattivazione dei Tasti Bottone

Se nessun bottone sulla tabella viene selezionato quando si attiva l'opzione **Tasti Bottone** dal menù **Tabelle Dinamiche**, apparirà una finestra di dialogo **Tasti Bottone** diversa. In questo caso, si avrà, infatti, la finestra delle impostazioni relative ai **Tasti Bottone**.

Altre Caratteristiche del Programma che Facilitano l’Accesso da Parte degli Utenti

La Aelezione dei Bottoni e il Funzionamento della Tastiera

Gli utenti insicuri o che tendono a selezionare inavvertitamente bottoni indesiderati, potranno trarre numerosi vantaggi dalle opzioni che si trovano all’interno delle finestre di dialogo **Selezione dei Bottoni** e **Funzionamento della Tastiera**, alle quali si può accedere dal menù **Tabelle Dinamiche**. Queste opzioni vi permettono, infatti, di decidere se il programma deve accettare o ignorare la pressione dei sensori esterni, dei tasti o altre forme di comando inviate dall’utente, al fine di ridurre al minimo le selezioni indesiderate.

Per ulteriori dettagli, consultate il *Capitolo 22*.

Suggerimenti Acustici

Tutti i bottoni e i gruppi che si trovano su una tabella possono essere impostati in modo tale da fornire all’utente dei suggerimenti acustici riguardo al loro messaggio o alle loro funzioni. I suggerimenti acustici possono essere ripetuti in voce (sintetizzati) oppure registrati. Questa caratteristica è estremamente utile per gli utenti con difficoltà visive o che hanno semplicemente bisogno di un supporto vocale che li aiuti a selezionare i bottoni.

I vostri suggerimenti acustici dovrebbero essere brevi, in modo da non rallentare inutilmente il processo di scansione dei bottoni da selezionare da parte dell’utente.

- Se volete utilizzare una serie di tabelle con suggerimenti acustici per un utente che non ne ha bisogno, potete disattivare questa funzione, azzerando il volume di **Anteprima suoni**, nelle impostazioni **Volume**. Per ulteriori dettagli, vedete il *Capitolo 19*.
- Potreste avere l’esigenza di utilizzare due sintesi vocali diverse: una per i suggerimenti acustici e una per i messaggi finali che vengono ripetuti in voce. Questa differenziazione aiuterà l’utente e il compagno di comunicazione a distinguerli meglio. Per ulteriori dettagli, vedete il *Capitolo 19.*
- Potete impostare il volume dei suggerimenti acustici in modo che sia più basso rispetto a quello dei messaggi finali di comunicazione. Questi segnali possono anche essere impostati per essere udibili soltanto dall’utente, tramite cuffie o auricolare. Per ulteriori dettagli, vedete il *Capitolo 19* .

Feedback Acustico

Il programma fornisce dei segnali acustici anche per l’attivazione e la scansione dei bottoni delle tabelle. Questi suoni aiutano l’utente a seguire il processo di scansione e lo rassicurano sulla correttezza delle selezioni effettuate.

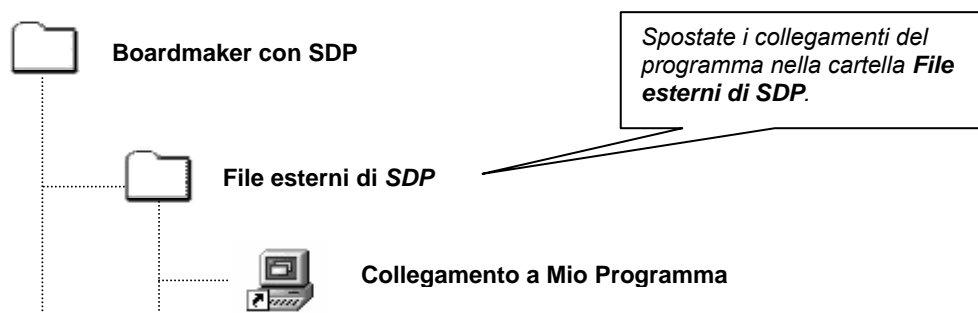
- Potete modificare il volume dei segnali acustici o disattivarlo completamente, se lo ritenete opportuno. Per ulteriori informazioni, vedete il vedete il *Capitolo 19*.
- Se lo desiderate, potete modificare anche i segnali acustici già impostati. Rinominate i nuovi file “wav” come **Scansione Bottoni SDP.wav** e **Click Bottoni SDP.wav**, e sostituite i file sonori originali nella cartella **File esterni di SDP**. Assicuratevi che i suoni siano di breve durata, perché altrimenti rallenterebbero eccessivamente il processo di selezione dei bottoni.

Come Disattivare i Bottoni con lo Strumento Sequenza

Potete usare lo **Strumento Sequenza** per escludere determinati bottoni dalla sequenza di scansione, rendendoli anche non selezionabili da un utente in grado di effettuare selezioni dirette. Ciò vi consentirà di personalizzare un'attività, rendendo selezionabili dall'utente soltanto i bottoni relativi ad un argomento specifico o ad un determinato lessico. Potete fare questo anche per limitare le tabelle alle quali può accedere un utente durante le lezioni in classe, eliminando alcuni bottoni dalla sequenza di scansione sulla tabella principale.

Lancio di Altre Applicazioni

Dal programma, potete lanciare altre applicazioni, documenti o file, collegando il programma o il file ad un bottone. Potete creare un bottone di avvio utilizzando l'azione **Esegui Applicazione** (categoria **Altre Funzioni**) e selezionando un tasto di collegamento idoneo.

Nota: Prima dovete creare un collegamento per il programma o il file e collocarlo nella cartella **File esterni di SDP**. Vedete il *Capitolo 19*.

Segnalibri

Il programma permette all'utente di utilizzare un segnalibro per contrassegnare una tabella alla quale potrà tornare facilmente in seguito. Selezionando un bottone cui è stato assegnata l'azione **Imposta Segnalibro** (categoria **Tabelle**), sulla tabella corrente verrà collocato, appunto, un segnalibro. Selezionando un bottone al quale è stata assegnata l'azione **Ritorna al Segnalibro** (categoria **Tabelle**), si aprirà la tabella con il segnalibro. È disponibile soltanto un segnalibro e, pertanto, ogni volta che lo collocherete su una nuova tabella, perderete il collegamento con quella precedentemente contrassegnata.

Volume

Questa opzione, che si trova nel menù **Tabelle Dinamiche**, vi consente di modificare il volume dei **Suoni Normali** (messaggi ripetuti in voce o registrati), di **Anteprima suoni** (suggerimenti acustici), dei **Suoni per il click dei bottoni** (attivazione) e **Suoni per la scansione dei bottoni** (movimento). Sono inoltre disponibili delle regolazioni per impostare la modalità di ripetizione dei vari suoni, tramite gli altoparlanti del computer o attraverso cuffie o altoparlanti amplificati inseriti nella presa degli altoparlanti del computer.

Se volete che i suggerimenti acustici vengano uditi soltanto dall'utente attraverso cuffie o altoparlanti, dovrete usare questa finestra di dialogo per specificare quali suoni verranno sentiti e dove. L'opzione **Separazione di Suoni** da scegliere, dipende dal tipo di computer che state usando. Per ulteriori dettagli, vedete il *Capitolo 19*.

Impostazione di SDP per Più Utenti dello Stesso Computer

Se state utilizzando il programma per più utenti per più utenti su un solo computer, in genere, dovrete avere una cartella separata di tabelle per ciascun utente. Nella cartella di ogni utente, potete creare un file preferito

personalizzato, una cartella di file di messaggi o una cartella dizionario per mantenere intatte le impostazioni individuali del programma per quel determinato utente. Avviando il programma con un doppio click su una delle tabelle dell'utente oppure con il collegamento ad una tabella, il programma utilizzerà i file di preferenze o di dizionari posizionati nella cartella di tale utente.

Per creare un file di preferenze SDP personalizzato per un utente

Create una copia del file **PrefsSDP** che, in genere, si trova nella cartella **Documenti**. (Se non riuscite a trovare il file in questa posizione, individuate la cartella **Mie Tabelle** utilizzata da *SDP* e il file **PrefsSDP** verrà salvato nella stessa posizione). Questo file include tutte le impostazioni specifiche del programma dell'utente. Incollate la copia del file **PrefsSDP** nelle cartelle che contengono le tabelle del vostro utente.

Per creare una cartella personalizzata di File di Messaggi SDP per un utente

Create una copia della cartella **SDP Message Files** che, in genere, si trova nella cartella **Tutti i Programmi/Boardmaker with SD Pro**. Tutti i documenti salvati dall'utente verranno inclusi in questa cartella. Incollate la copia della cartella **SDP Message Files** nella cartella che contiene le tabelle dell'utente.

Nota: Affinché il programma usi il file **PrefsSDP** o la cartella **SDP Message Files**, dovete lanciare *SDP* facendo doppio click su una delle tabelle contenute nella cartella dell'utente. Una volta che il programma è in funzione, qualsiasi modifica alle impostazioni o ai dizionari che apporterete in *SDP* sarà salvata nei file della cartella di quel determinato utente.

Appendice A: Combinazioni di Tasti con la Tastiera Standard

Molte delle combinazioni di tasti e dei modificatori sotto elencati sono riportati anche vicino ai rispettivi comandi di menù del programma.

Finestra di disegno

Ctrl + D *oppure* **ESC**	Attiva Modalità Progettazione
Ctrl + U	Attiva Modalità Utente
Ctrl + N	Nuova Tabella
Ctrl + O	Apri una Tabella
Ctrl + S	Salva Tabella
Ctrl + P	Stampa Tabella
Ctrl + Q	Esci
Ctrl + Z	Annulla (annulla l'ultimo comando eseguito)
Ctrl + A	Seleziona Tutto
Ctrl + X	Taglia Selezione
Ctrl + C	Copia Selezione
Ctrl + V	Incolla dagli Appunti
Ctrl + G	Crea un gruppo di scansione intorno ai bottoni selezionati
Ctrl + R	Mostra righelli
oppure **Canc**	Cancella Selezione
Ctrl + 1	Visualizzazione Dimensioni Reali
Ctrl + 2	Visualizzazione a metà
Ctrl + 3	Riduci per adattare allo schermo
Ctrl + 4	Visualizzazione a Grandezza Doppia
Ctrl + B	Apri **Ricerca Simboli**
Ctrl + F1	Seleziona **Strumento Puntatore**
Ctrl + F2	Seleziona **Strumento Moltiplicatore di Bottoni**
Ctrl + F3	Seleziona **Strumento Bottone**
Ctrl + F4	Seleziona **Strumento Linea**
Ctrl + F5	Seleziona **Strumento Testo**
Ctrl + F7	Seleziona **Strumento Forma Libera**
Ctrl + →	Apri Tabella successiva nella cartella
Ctrl + ←	Apri Tabella precedente nella cartella
Ctrl + F6	Visualizza Tabella aperta successiva

Con il testo selezionato

Ctrl + "+"	Aumenta dimensioni carattere
Ctrl + "-"	Diminuisci dimensioni carattere
Tab	Seleziona tutto il testo

Con il testo dei Bottoni di Simbolizzazione selezionato

Ctrl + "+"	Aumenta dimensioni simbolo
Ctrl + "-"	Diminuisci dimensioni simbolo

Ricerca di Simboli

Ctrl + T	Visualizza Anteprime
Ctrl + L	Seleziona Categorie
→	Immagine successiva
←	Immagine precedente
Ctrl + H	Nascondi Linea 1
Ctrl + 1	Cambia la lingua della Linea 1 in "inglese"
Ctrl + (**2 - 9**)	Cambia la lingua della Linea 1 nella lingua corrispondente
Ctrl + Shift + **C**	Copia simbolo corrente come bitmapanziché come metafile

Per incollare immagini

Ctrl + Incolla	Dimensiona per bottone di 5 x 5 cm
Shift + Incolla	Usa risoluzione originale
Alt + Incolla	Ometti etichetta

Mescola Bottoni

Ctrl + mescola	Assicurati che ogni bottone venga spostato in una posizione diversa

Scambia Contenuto Bottoni

Alt + trascina	Scambia Contenuto Bottoni

Ridimensionamento bottoni

Ctrl + ridimensiona	Ridimensiona contenuto
Shift + ridimensiona	Mantieni proporzioni
Ctrl + Alt + ridimensiona	Ridimensiona contenuto (escluso il testo)

Strumento Bottoni a Forma Libera

Ctrl + click	Imposta un vertice per un poligono
Shift + selezione poligono nello **Strumento Angolo**	Rendi regolare il poligono

Selezione con lo Strumento Puntatore

Shift + click (nessun oggetto selezionato)	Seleziona bottone
Shift + click (oggetti selezionati)	Seleziona/deseleziona oggetto/bottone aggiuntivo
Shift + click (oggetti sovrapposti elezionati)	Seleziona tutti gli oggetti sovrapposti
Ctrl + trascina	Seleziona e sposta bottone con una sola azione

Bottoni di Simbolizzazione

Alt + digitazione	Non risimbolizzare il testo
Esc	Apri finestra di dialogo Liste di Simbolizzazione
Alt + "**_**"	Inserisci sottolineatura invece di un falso spazio
"**_**"	Inserisci uno spazio senza creare una nuova coppia parola-simbolo

Appendice B: Azioni dei Bottoni

Le azioni dei bottoni sono elencate qui di seguito, suddivise in base alla categoria di appartenenza.

Azioni Principali

Leggi Messaggio
Scrivi Messaggio
Riproduci Messaggio Registrato
Cambia Tabella
Cambia Tabella Indietro
Anteprima Testo
Leggi Anteprima
Anteprima Registrata
Pulisci Display Messaggio
Scrivi Figura

Messaggi

Scrivi Messaggio
Ripeti Messaggio
Leggi la parte selezionata
Cancella
Rimuovi Ultimo Messaggio
Pulisci Display Messaggio
Seleziona Tutto
Taglia
Copia
Incolla
Stampa Messaggio
Prossima Lettera Maiuscola
Blocca Maiuscole
Sblocca Maiuscole
Scrivi Figura
Leggi Testo del Bottone
Riproduci Suono del Bottone
Espandi Abbreviazione

Files di Messaggi

Nuovo File di Messaggio
Apri File di Messaggio
Salva File di Messaggio
Salva File di Messaggio con Nome
Cancella File di Messaggio
OK
Annulla
File di Messaggio Successivi
File di Messaggio Precedenti
Nome File di Messaggio
Leggi File

Tabelle

Cambia Tabella
Cambia Tabella Avanti
Cambia Tabella Indietro
Torna all'Ultima Tabella
Imposta Segnalibro
Ritorna al Segnalibro
Vai a Tabella Secondaria

Testo & Cursore

Muovi Su
Muovi Giù
Scorri in Alto
Scorri in Basso
Muovi a Sinistra di un carattere
Muovi a Sinistra di una parola
Muovi a Sinistra di una frase
Muovi a Sinistra di un paragrafo
Muovi all'Inizio
Muovi a Destra di un carattere
Muovi a Destra di una parola
Muovi a Destra di una frase
Muovi a Destra di un paragrafo
Muovi alla Fine
Seleziona a Sinistra di un carattere
Seleziona a Sinistra di una parola
Seleziona a Sinistra di una frase
Seleziona a Sinistra di un paragrafo
Seleziona fino all'inizio
Seleziona a Destra di un carattere
Seleziona a Destra di una parola
Seleziona a Destra di una frase
Seleziona a Destra di un paragrafo
Seleziona fino alla fine
De-seleziona Carattere a Sinistra
De-seleziona Parola a Sinistra
De-seleziona Frase a Sinistra
De-seleziona Paragrafo a Sinistra
De-seleziona Carattere a Destra
De-seleziona Parola a Destra
De-seleziona Frase a Destra
De-seleziona Paragrafo a Destra

mpostazioni

Volume Normale Su
Volume Normale Giù
Alza Volume Anteprima
Abbassa Volume Anteprima
Usa Impostazioni "Volume Basso"
Usa Impostazioni "Volume Alto"
Modalità di Accesso
Modalità Progettazione
Modalità Riposo Sì/No
Predizione di Parola Sì/No
Scrittura Veloce Sì/No
Azzera Cronometro
Usa Voce 1
Usa Voce 2
Usa Voce 3
Usa Voce 4
Esci
Arresta

Variabili

Leggi Messaggio
Scrivi Messaggio
Riproduci Messaggio Registrato
Assegna Variabile
Assegna Variabile da Display
Modifica Variabile
Leggi Variabile
Scrivi Variabile
Se
Altrimenti Se
Altrimenti
Fine Se
Da Variabile a Testo Immediato
Commento

Azioni Immediate

Testo Immediato
Lettura Immediata
Scrittura Veloce
Da Display a Testo Veloce
Da Testo Veloce a Display
Da Variabile a Testo Immediato
Immagine Veloce
Copia a Immagine Veloce
Registrazione Veloce
Imposta Registrazione Veloce
Giorno Immediato
Data Immediata
Ora Immediata
Leggi Giorno / Data / Ora / Predizione
Scrivi Giorno/Data/Ora

Altre Funzioni

Esegui Applicazione
Riproduci Filmato
Casuale
Fine Casuale
Sospendi Lettura
Interrompi Lettura
Imposta Immagine Bottone
Imposta Etichetta Bottone
Imposta Proprietà Bottone
Ritardo
Attiva una Macro

Appendice C: Come Esportare e Importare Pacchetti di Tabelle

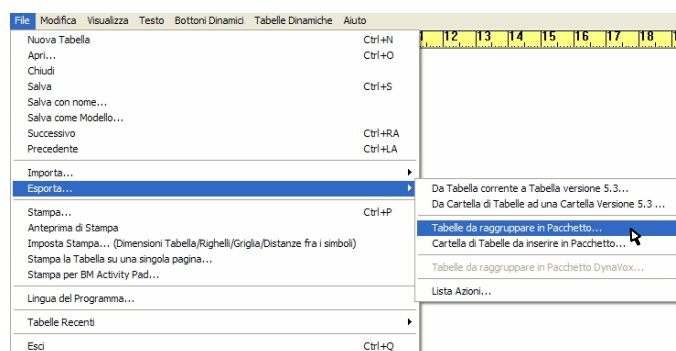
Potreste avere l'esigenza di trasferire un pacchetto di tabelle *Boardmaker* da un computer ad un altro. Le precedenti versioni del programma non prevedevano un sistema semplice ed efficace per la condivisione di tabelle con altri utenti.

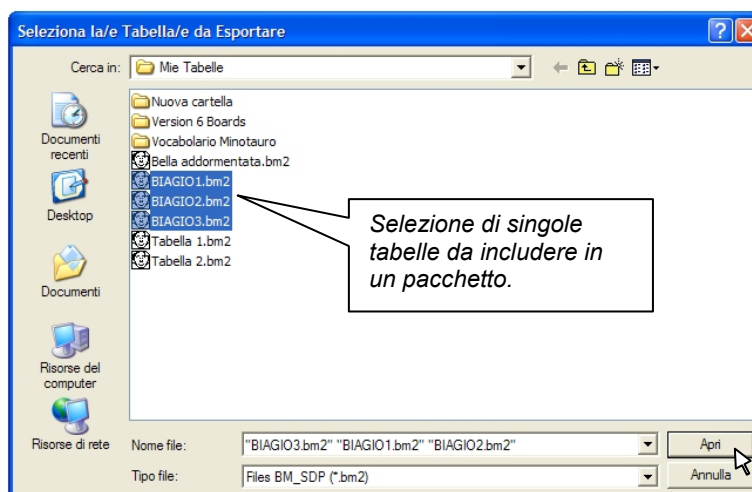
Ora è invece possibile "raccogliere" singole tabelle o un'intera cartella di tabelle in un unico file compresso (pacchetto) che può essere facilmente trasferito su un altro computer. Una volta trasferito questo file, prima che le tabelle siano pronte all'uso, è necessario importare il pacchetto.

1

Come esportare un pacchetto di tabelle

Selezionate menù **File > Esporta**. Quindi, dal sottomenù che appare, selezionate **Tabelle da raggruppare in Pacchetto** oppure **Cartella di tabelle da inserire in Pacchetto**.

2

Selezionate una tabella, più tabelle singole oppure un'intera cartella di tabelle da inserire in un pacchetto, in base all'opzione di esportazione che avete scelto.

Quando avete finito, fate click su **Apri** o **Sfoglia**.

Suggerimento: Potete selezionare più tabelle tenendo premuto il tasto **Ctrl** sulla tastiera standard mentre fate click sulle singole tabelle.

Nota: Tutti i file multimediali (come, ad esempio, i file audio e video) associati alle tabelle selezionate, saranno automaticamente inclusi nel pacchetto di tabelle.

3

Selezionate una posizione e digitate un nome per il pacchetto di tabelle. Secondo l'impostazione predefinita, il programma salverà i pacchetti nella cartella **Mie Tabelle**.

Fate click su **Salva**.

Il pacchetto di tabelle può ora essere inviato per posta elettronica, trasferito su una chiavetta USB, trasferito in rete, archiviato come copia di backup, ecc.

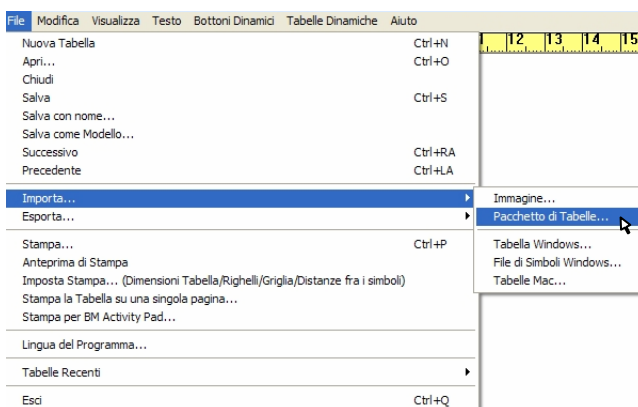
4

Come Importare un Pacchetto di Tabelle

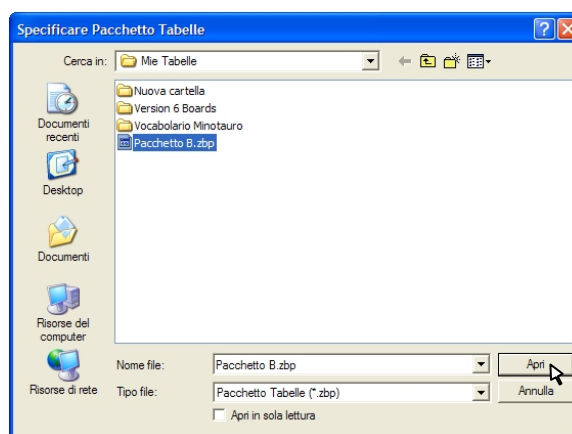
Prima che le tabelle di un pacchetto compresso possano essere utilizzate, è necessario importare il pacchetto.

Selezionate il menù **File** > **Importa** > **Pacchetto di Tabelle**.

Nota: I pacchetti di tabelle possono essere importati soltanto con la Versione 6 o successiva del programma.

5

Selezionate il file del pacchetto e poi fate click su **Apri**.

Nota: I pacchetti di tabelle hanno l'estensione di file .zbp.

6

Selezionate la posizione in cui volete che siano salvate le tabelle importate. La posizione predefinita è la cartella **Mie Tabelle**, ma potete selezionare anche un'altra posizione.

Fate click su **Sfoglia**. Il pacchetto di tabelle sarà decompresso in questa posizione.

Selezionate il menù **File** > **Apri** per aprire una delle tabelle importate.

Nota: Se cercate di importare una tabella o una cartella che ha lo stesso nome di una tabella o cartella già esistente nella posizione selezionata, vi verrà chiesto se desiderate sovrascriverla.

Appendice D: Come Esportare Tabelle nella Versione 5.3

In seguito all'inserimento di nuove ed efficaci caratteristiche nella Versione 6, il formato del file delle tabelle salvate è cambiato. Anche se questo rende le tabelle della Versione 6 del programma incompatibili con quelle della Versione 5, c'è un modo per condividere le tabelle create con la Versione 6 con gli utenti della Versione 5.3. Se nella Versione 5.3 desiderate aprire una o più tabelle create con la Versione 6, dovete prima "esportarle" servendovi dell'apposita opzione **Esporta** del menù **File**.

Nota: La Versione 6 del software può aprire direttamente le tabelle della Versione 5 senza bisogno di utilizzare le opzioni Esporta/Importa. Quando possibile, la Versione 6 cercherà di salvare le tabelle nel formato della Versione 5.3 per mantenere la compatibilità a ritroso.

1

Boardmaker vi permette di esportare una tabella singola o una cartella di tabelle.

Per esportare la tabella aperta corrente, selezionate il menù **File** > **Esporta** > **Da Tabella corrente a Tabella versione 5.3**.

Nota: Se non avete ancora salvato la tabella, vi verrà suggerito di assegnarle un nome e di selezionare una posizione in cui salvarla.

Per esportare una cartella di tabelle, selezionate il menù **File** > **Esporta** > **Da Cartella di Tabelle ad una Cartella Versione 5.3**. In questo modo, verrà creata una cartella con lo stesso nome di quella di destinazione con in più la dicitura "5.3".

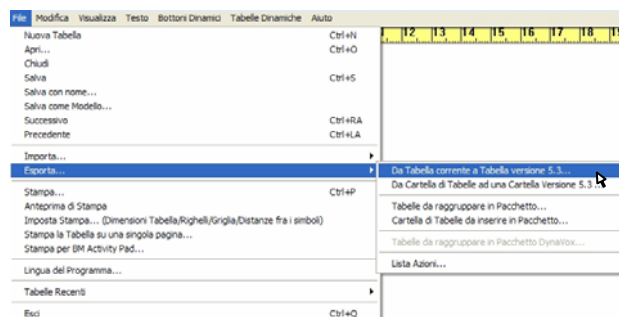
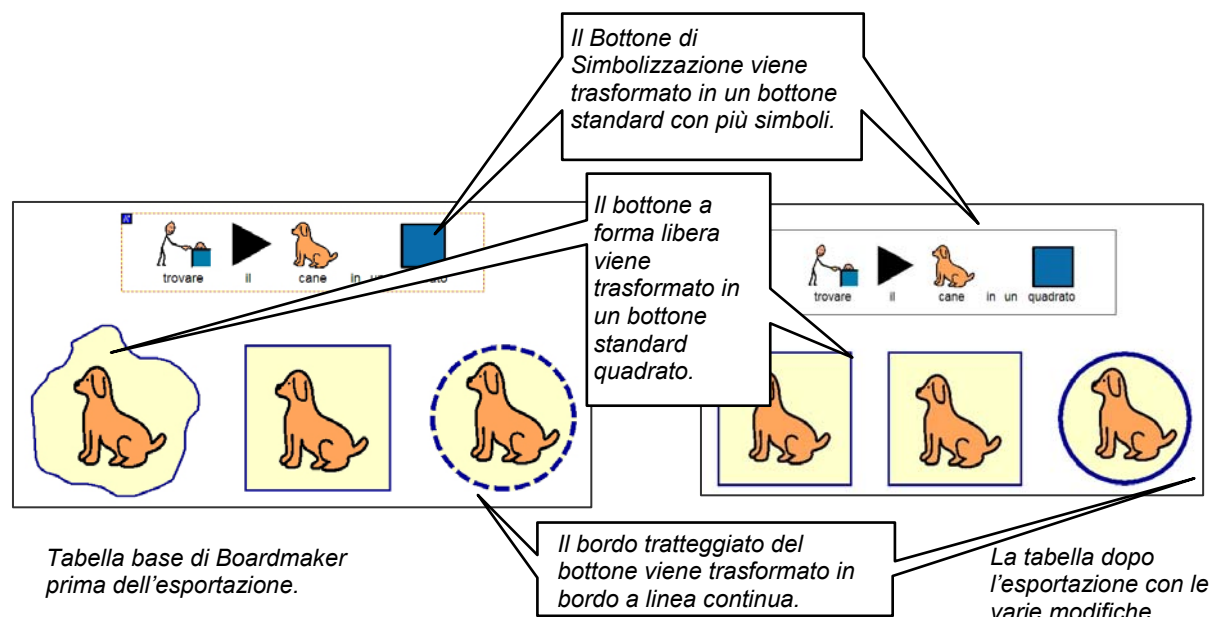
Nota: La nuova cartella verrà collocata nella stessa cartella di quella di destinazione.

La tabella o la cartella di tabelle esportata può poi essere trasferita su un computer sul quale è installata la Versione 5.3 di *Boardmaker* e la tabella o cartella può essere aperta direttamente.

Tabella base di Boardmaker prima dell'esportazione.

La tabella dopo l'esportazione con le varie modifiche.

Attenzione: Se le tabelle esportate includono delle caratteristiche non supportate dalla Versione 5, la funzione Esporta vi avvertirà delle incompatibilità. Se sceglieste di procedere con il processo di esportazione, le caratteristiche incompatibili saranno rimosse o sostituite con alternative adeguate.

Caratteristiche della Versione 6 di *Boardmaker* non supportate dalla Versione 5.3:

- Bordi tratteggiati
- Bottoni di Simbolizzazione
- Bottoni a forma libera (sostituiti da rettangoli)
- Blocco dell'immagine allo sfondo

Caratteristiche della Versione 6 di *SDP* non supportate dalla Versione 5.3:

- Bottoni Spostabili
- Azioni Tabella Aperta
- Macro
- Variabili avanzate (incorporato, numerico, sistema)
- Istruzioni condizionali avanzate
- Annidato, non selezionabile, bottoni nascosti e nomi dei bottoni

Azioni dei bottoni della Versione 6 non supportate dalla Versione 5.3:

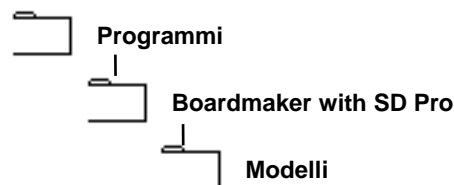
- Cambia tabella indietro
- Cambia tabella avanti
- Registrazione rapida
- Imposta Etichetta bottone
- Imposta Proprietà Bottone
- Azzera cronometro
- Digitazione rapida
- Immagine rapida
- Regola variabile
- Imposta Immagine Bottone
- Leggi con Evidenziatore
- Attiva una Macro

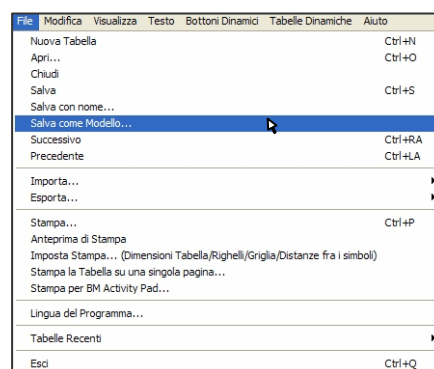
Appendice E:
Come Creare Modelli di Tabelle

I modelli di tabelle sono impostati in modo tale da impedire agli utenti di effettuare, involontariamente, modifiche o cancellazioni su di essi. Potete trasformare qualunque tabella da voi realizzata in un modello protetto.

1

Tutti i modelli di tabelle sono memorizzati all'interno della cartella **Modelli**. Essi si trovano nella cartella **Boardmaker with SD Pro** (di solito in **C:\Programmi**).

Per una migliore organizzazione dei vostri modelli, potete creare delle sottocartelle personalizzate all'interno della cartella **Modelli**.

2

Una volta creata una tabella da utilizzare come campione, selezionate il menù **File > Salva come Modello**.

3

Digitate un nome per il vostro nuovo modello e salvatelo nella cartella **Modelli**, in un'apposita sottocartella.

Fate click su **Salva**. La vostra tabella-campione sarà ora salvata automaticamente e sarà di "Sola lettura".

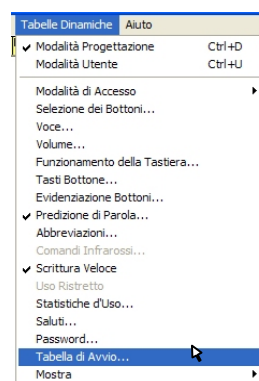
Quando aprirete il vostro modello di tabella, apparirà come tabella "Senza Titolo". In questo modo, l'utente dovrà assegnarle un nuovo nome ogni volta che la utilizza, mantenendo così inalterato l'originale.

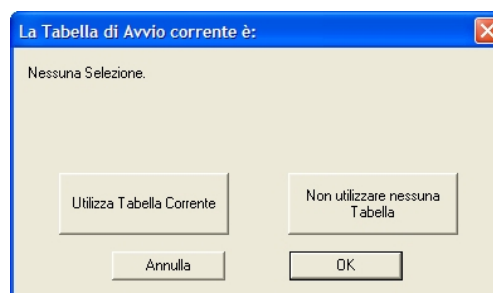
Appendice F:
Come Lanciare una Tabella all’Avvio del Computer

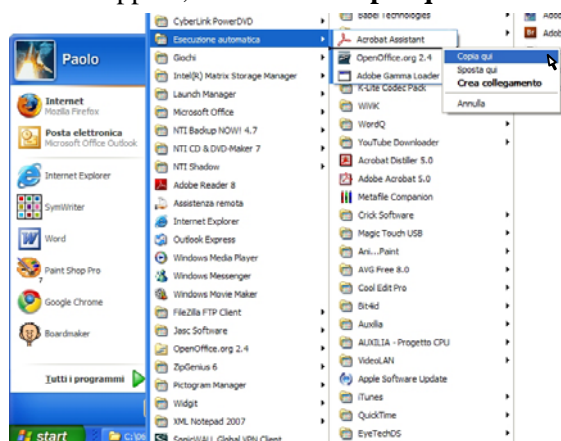
Il vostro computer può essere impostato affinché, all’avvio, lanci automaticamente una tabella specifica. Questa caratteristica è particolarmente utile nel caso di un computer che fornisce strumenti di comunicazione ad un determinato utente.

1

Aprite la tabella che volete venga lanciata all’avvio. Selezionate **Tabelle Dinamiche** > **Tabella di Avvio**.

2

Fate click sul bottone **Utilizza Tabella Corrente**. Quindi, fate click su **OK**. A condizione che la tabella selezionata sia una tabella del programma, la tabella verrà aperta in **Modalità Utente**.

Nota: Potete cambiare o rimuovere la tabella di avvio in qualsiasi momento seguendo le istruzioni sopra riportate.

3

Sul desktop, fate click destro sul tasto di collegamento del programma e tenete premuto il pulsante destro del mouse. Trascinate il tasto di collegamento in **Start** > **Tutti i programmi** > **Esecuzione automatica** e poi collocatelo nel sottomenù **Esecuzione automatica**. Rilasciate il pulsante destro del mouse. Dal menù contestuale che appare, selezionate **Copia qui**.

4

Ora il vostro computer lancerà automaticamente la tabella da voi impostata in **Modalità Utente**.

Appendice G:
Alcuni Suggerimenti per Creare Tabelle di Livello Avanzato

I suggerimenti qui sotto riportati sono per gli utenti più esperti e consentiranno di risparmiare tempo nella realizzazione delle tabelle.

Come Moltiplicare Bottoni già Programmati

Se dovete creare più bottoni che svolgono la stessa serie di azioni ma che si differenziano per il contenuto, potrete risparmiare tempo realizzando un bottone e assegnandogli le azioni necessarie e, quindi, usare lo **Strumento Moltiplicatore di Bottoni** per creare una griglia con tante copie dello stesso bottone. Una volta fatto questo, dovrete soltanto modificare il contenuto di ogni bottone poiché le azioni necessarie sono già incluse.

Come Modificare una Tabella Esistente e Salvarla con un Nuovo Nome

Se l'aspetto grafico o le funzioni di una determinata tabella vi piacciono particolarmente, potete farne una copia e personalizzarne il contenuto al fine di soddisfare le vostre esigenze specifiche. Per creare rapidamente una copia della tabella desiderata, utilizzate l'opzione **Salva con Nome**, nel menù **File**, per salvare una copia della tabella con un nuovo nome. Potrete, poi, modificare liberamente il contenuto di questa nuova tabella aperta, mantenendo inalterata quella originale.

Come Copiare e Incollare Bottoni di Tabelle Diverse

Il programma vi consente di aprire e visualizzare più tabelle contemporaneamente. In questo modo, potrete copiare ed incollare da una tabella all'altra bottoni già pronti.

Suggerimento: Se volete usare una serie di tabelle esistenti con un nuovo utente, ma dovete ridurre il numero di opzioni relative all'argomento sulla tabella principale, potete tagliare i bottoni superflui e memorizzarli in una nuova tabella, in modo da averli a disposizione per un uso futuro. I bottoni così memorizzati potranno poi essere aggiunti di nuovo alla tabella principale quando l'utente sarà in grado di gestire un vocabolario più ampio e complesso.

Funzione Click Destro

Facendo click destro su un bottone, un simbolo, un testo, il Display Messaggio, il Display Anteprima oppure lo sfondo, apparirà un menù contestuale che vi permetterà di modificare l'oggetto selezionato.

Uso del Puntatore di Posizionamento

Usate il **Puntatore di Posizionamento** per fare click e trascinare un riquadro con le dimensioni desiderate e nella posizione appropriata. Il simbolo incollato verrà adattato alle dimensioni di tale riquadro.

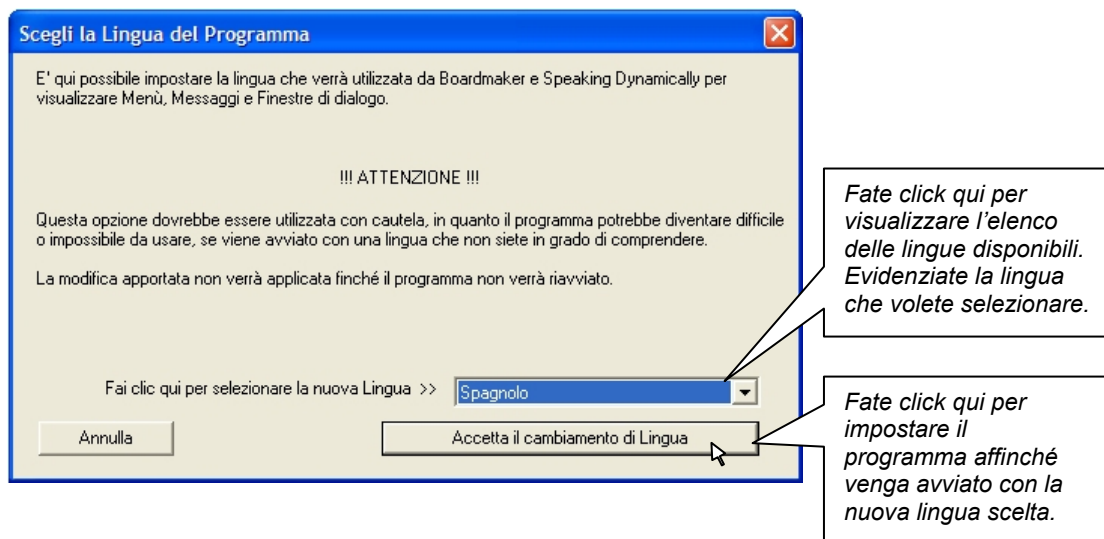
Nota: questa caratteristica funziona meglio quando lavorate soltanto con il simbolo, anziché con il testo e il simbolo contemporaneamente. Usate il tasto **Tab** e cancellate il testo che appare nello **Spazio per i Nomi Alternativi del Simbolo** oppure impostate la **Lingua Linea 1** su **Nascosto**.

Appendice H:
Lingua del Programma

I menù, i messaggi, le finestre di dialogo, i file e le cartelle di supporto del programma possono essere visualizzati in diverse lingue. Il programma reperisce tutti i suoi testi da specifici file per la lingua. Voi potete impostare il programma affinché utilizzi qualsiasi file di lingua disponibile per tradurre i testi dell'applicazione.

1

Nota: con Windows NT, 2000 e XP, per poter modificare la Lingua del Programma, dovete essere "Amministratori del computer". Consultate il vostro amministratore di rete.

Dal menù **File** selezionate **Lingua del Programma**. Apparirà la finestra di dialogo riportata qui sotto.

Fate click sul menù a tendina per visualizzare l'elenco delle lingue disponibili. Evidenziate la lingua desiderata.

Nota: In futuro saranno disponibili altri file di lingue diverse. Per informazioni sulle lingue disponibili in futuro, contattate Mayer-Johnson o il vostro Rivenditore.

2

Fate click sul bottone **Accetta il cambiamento di Lingua**. Il programma è ora impostato per essere avviato con la lingua che avete scelto.

Uscite dal programma e riavviatelo per applicare il cambiamento di Lingua.

Nota: Poiché modificando la Lingua del Programma saranno rinominati anche alcuni file e cartelle di supporto, vi suggeriamo di uscire dal programma e di riavviarlo immediatamente.